POWER PLAY

DM 7,80
öS 55,-/sfr 7,80
Lit. 11000/hfl 9,30
sk 190/lfr 190

MAGNA MEDIA
http://www.magnamedia.de

7/97 DAS PC-SPIELE MAGAZIN

Rollenspiel-Comeback

Betrayal in Antara – erster Blick auf Sierras Sequel

• Quake 2 • Unreal • Prey

3D-Action der nächsten Generation

Ion Storm inside

Die id-Renegaten packen aus

E.T.s Enkel auf Erfolgskurs







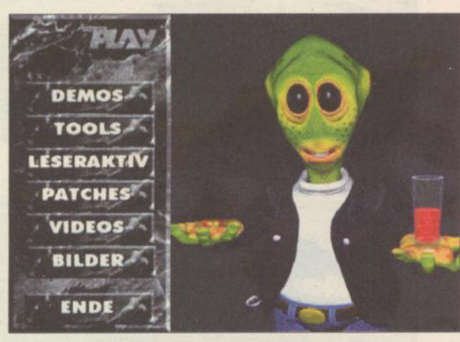
Bei den Machern von „Simon the Sorcerer"

Ruhe vor dem Sturm

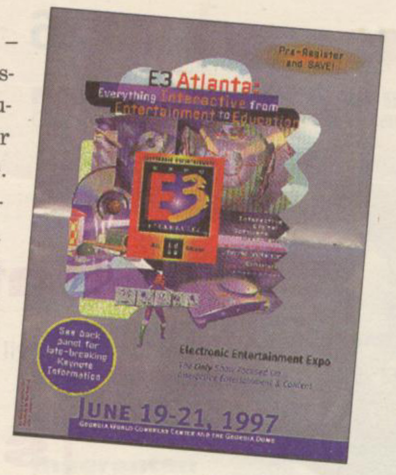
Eigentlich sollte "es" nicht mehr vorhanden sein , das berühmt berüchtige Software-Sommerloch. Dereit sieht es aber so aus, als ob kleinen, wie großen Spieleherstellern die Puste ausgeht: Selten wie nie, haben wir frischen Testmustern entgegengefiebert, wie in diesem Monat. Trotz heftigem Nachbohren, stundenlangen Telefonaten mit Produktmanagern, zentimeterdicken Drohfaxen und unterschwelligen Schmeicheleien: Die Releaselisten der Spielecompanys hatten mehr Löcher als ein Schweizer Käse. Der Übeltäter für die derzeitige Softwareebbe war schnell gefunden: "E3" heißt heuer der Grund für die Testmusterarmut. Die "E3" (eigentlich Electronic Entertainment Expo) gilt in Kennerkreisen nicht nur als die größte Messe für Unterhaltungssoftware, sondern auch als besonders hippe Örtlichkeit, um neue Spiele zu präsentieren. Kurzerhand werden Veröffentlichungsdaten, Messegerecht verschoben und Fragen nach heißen Hits mit einem laschen Verweis auf die E3 beantwortet. "Das Spiel zeigen wir erst auf der Messe!", schallt es immer öfter aus den Softwarebüros. Als Folge ackern die Redakteure im Nachmesse-Fieber dann um so heftiger. Eine Messe-Info am Rande: Diesesmal findet die E3 nicht in Los Angeles statt, sondern im – zur Sommerszeit besonders heißen (40 Grad im Schatten, 95% Luftfeuchtigkeit) – Süden der USA. Genauer gesagt: Atlanta, Austragungsort der letzten Olympiade und „Braustube" von Coca Cola, beheimatet auf über 60000 Quadratmetern die Spieleindustrie. Einen passenden Bericht über das Mega-Event lest Ihr in der nächsten Power Play. Dem flauen Monat entsprechend tummeln sich die Redakteure heute immer öfter in den lokalen Biergärten. Einzige Ausnahme: Ralf Adam, der sich als Spezialredakteur für besonders schwere Fälle einen Namen macht. So bastelte Ralf nicht nur an einer neuen CD-ROM-Oberfläche, sondern fand auch noch Zeit, das 16-Seiten starke "Floyd"-Spezial zu schreiben. Als "Belohnung" für den intensiven Arbeitseinsatz darf Ralf auch mal mit in den Biergarten.



Von den Machern des Kultadventures "Simon the Sorcerer" kommt "Floyd"



Edel und gut: Die neue CD-Oberfläche



Erst kommt nichts, dann kommts dicke: Auf der E3 wird haufenweise Spielesoftware vorgestellt

Euer Sommerloch geplagtes POWER PLAY Team

Ereignisse des Monats



...besuchte Ex-Kollegen Volker, der sich ein flottes italienisches Spaßauto gegönnt hat, und träumt seit dem von einem schnittigen Cabriolet.



... träumt seit seinem zweitägigen Besuch bei Adventure Soft von kleinen grünen Männchen. Die Wahrheit ist irgendwo dort draußen, Scully...



... ist auf seinem jährlichen, vorübergehenden Sport-Trip und freut sich ernsthaft darauf, im Somer täglich per Velo in die Redaktion zu radeln.



...hat grade eine Woche Urlaub in heimischen Gefilden (Ostsee) hinter sich und wäre am liebsten weitere sechs Monate da geblieben...



...wird jetzt langsam so alt, daß er sich immer mehr mit dem Tragen von Anzügen anfreunden kann obwohl er das früher nie für möglich gehalten hätte...



... Ist an den Wochenenden jetzt wieder vermehrt im Biergarten anzutreffen. Bayern hat tatsächlich auch gute Seiten. Wer hätte das gedacht?



...genießt die Sonne auch am liebsten im Biergarten – und wundert sich, wieso alle T-Shirts im Winter geschrumpft sein müssen ...

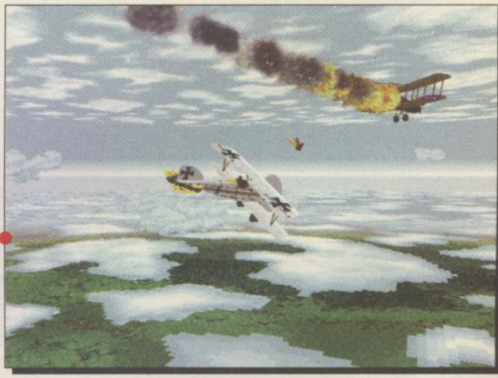


...betreibt Chip-Tuning der etwas anderen Art, indem er seinem Heizöl-Ferrari ein neues elektronisches Herz verpassen läßt...

[news & previews]



Forsaken Seite 42



Red Baron II Seite 60

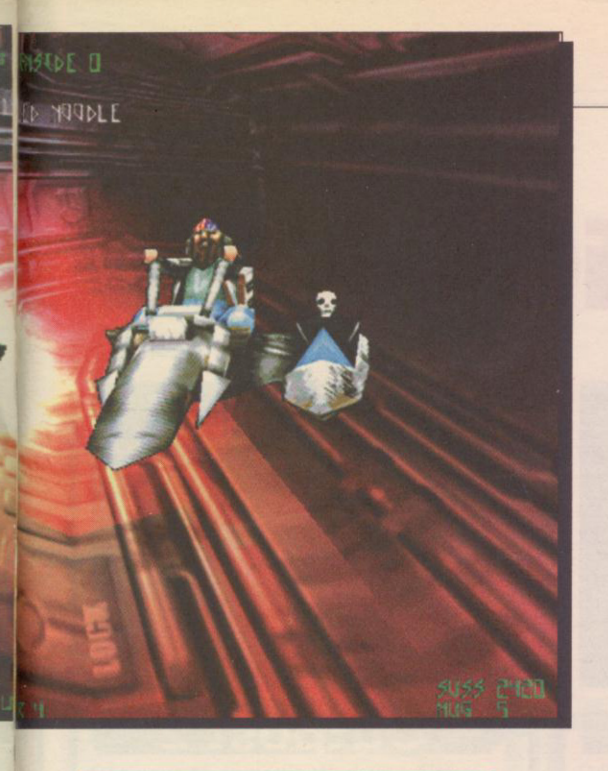
[titelthemen]



Resident Evil Seite 120

[interview]

[support]





Shadow Warrior
Seite 114



WipEout
Seite 126



[test]

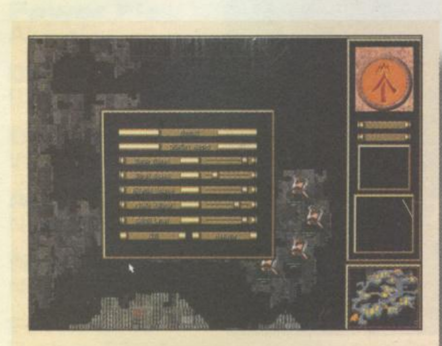
[special]

[wettbewerb]

[rubriken]

Die wichtigsten

DOS DEMOS

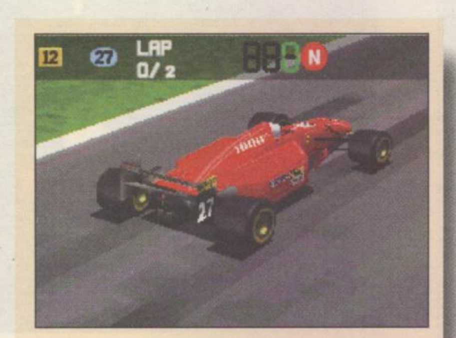


Waterworld

Und es ist doch noch fertig geworden! Über zwei Jahre nachdem Kevin Costner mit seinem Kinofilm buchstäblich Baden ging, schickt sich Interplay nun endlich an, sein Echtzeit-Strategie-Epos zu veröffentlichen. Ob es sich lohnt, die Segel zu hissen, könnt Ihr mit dieser Demo schon einmal antesten.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX 4/100
RAM	8 MByte
Festplatte	63 MByte
Sonstiges	SVGA



Power F1

Wer sich einmal wie Schumi fühlen möchte, der kann mit der Demo von Eidos auf die Piste gehen und ein Rennen in Silverstone bestreiten. Das Installationsprogramm kopiert und entpackt die Demo automatisch auf Eure Festplatte in das Verzeichnis, da sich das Spiel nicht von der CD aus starten läßt.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX 4/100
RAM	8 MByte
Festplatte	12 MByte
Sonstiges	

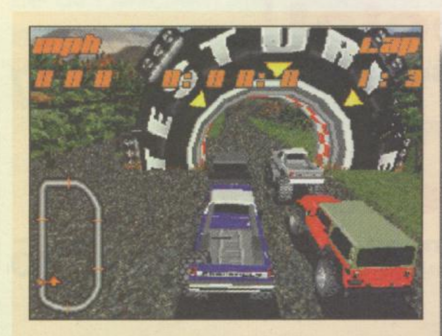


Outpost 2

Mit "Outpost 2" will Sierra den nicht gerade in positiver Erinnerung verbliebenen Vorgänger vergessen machen, und all die Versprechungen erfüllen, die im ersten Teil auf der Strecke blieben. Ob dies gelingen wird, läßt sich anhand der Demo noch nicht eindeutig klären, die Ansätze sind aber vorhanden.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX4/100
RAM	8 MByte
Festplatte	16 MByte
Sonstiges	SVGA



T.D. - Off Road

Bei diesem Autorennen von Eidos solltet Ihr Euch besser anschnallen, da Ihr statt auf Asphalt zur Abwechslung mal mit riesigen Jeeps oder Pick-Ups querfeldein durch die Landschaft jagt. Und die plötzlich auftauchenden Bäume zählen dabei noch zu den unproblematischsten Hindernissen...

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX4/100
RAM	8 MByte
Festplatte	50 MByte
Sonstiges	



Battlesport

In Acclaims futuristischem Shoot'em Up schwingt Ihr Euch ins Cockpit eines kleinen Kampfjägers und liefert Euch in einer Arena erbitterte Duelle mit bis an die Zähne bewaffneten Kontrahenten. Das Spiel befindet sich übrigens nicht im Unterverzeichnis \DEMOS, sondern auf der Root in \BATTLEDM.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX 2/66
RAM	8 MByte
Festplatte	2,5 MByte
Sonstiges	



Fallout

Interplay hat zwar die Lizenzrechte an Steve Jacksons Spielsystem "GURPS" verloren, dennoch steht das einstmals darauf basierende Rollenspiel "Fallout" kurz vor der Fertigstellung und macht auch ohne großen Namen im Rücken einen guten Eindruck. Die Demo läßt sich direkt von der CD spielen.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium
RAM	8 MByte
Festplatte	0 MByte
Sonstiges	Läuft direkt von CD

Demos der CD

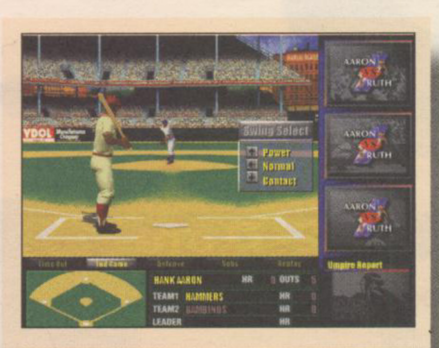


Eve

Das neue Multimedia-Werk von Altmeister Peter Gabriel heimst gerade überall auf der Welt fleißig Auszeichnungen ein – Grund genug für uns, eine Demo-Versionen dieses optischen und akustischen Spektakels mit auf unsere CD-ROM zu packen. Erwartet aber bitte kein Spiel im herkömmlichen Sinne.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486DX 4/100
RAM	8 MByte
Festplatte	0 MByte
Sonstiges	Selbstablaufend

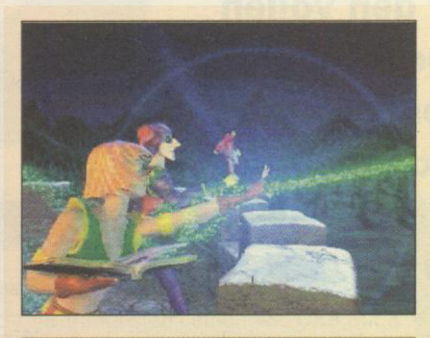


Aaron vs. Ruth

Das Neue an Mindscapes Baseball-Simulation ist die Möglichkeit, statt als Spieler wahlweise auch als Manager zu fungieren und sich sein eigenes Dream-Team zusammenzustellen. Grafisch aufwendig in Szene gesetzt, werden dank umfangreicher Regelerläuterungen auch Einsteiger angesprochen. STRIKE!

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX4/100
RAM	8 MByte
Festplatte	9 MByte
Sonstiges	SVGA



Pandemonium

Satte 85% und eines unserer begehrten Prädikate konnte Crystal Dynamics Jump'n'Run Knüller in unserer letzten Ausgabe auf der Haben-Seite verbuchen. Überzeugt Euch selbst von der außergewöhnlichen Qualität dieses Spiels – so und nicht anders müssen PSX-Konvertierungen aussehen!

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium
RAM	16 MByte
Festplatte	20 MByte
Sonstiges	DirectX, 3DFX- und Mystique-Support

WIN95 DEMOS

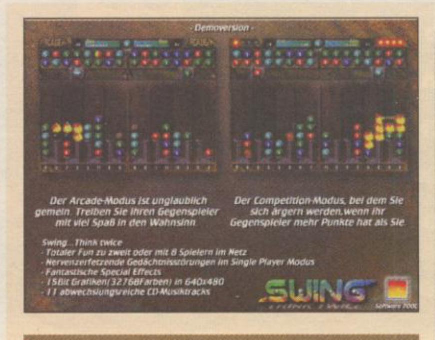


Urmels gr. Flug

Wer sich noch an "Space Taxi" auf dem seligen C64 erinnert, der kann sich ein Bild von dem machen, was ihn hier erwartet. Leider läßt sich das Spiel nur unter 256 Farben installieren (während unser Menü 16-Bit Farbtiefe benötigt), startet daher am besten von Hand die Datei SETUP.EXE im Verzeichnis \DEMO.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX2/66
RAM	8 MByte
Festplatte	10 MByte
Sonstiges	Läuft nur bei 640x480, 256 Farben



Swing

Auch wenn wir die Demo von Software 2000s Denkspiel bereits vor einigen Ausgaben schon einmal auf der CD hatten, präsentieren wir sie Euch im Rahmen eines Wettbewerbes (siehe Heft) noch einmal in einer speziellen Version. Wir wünschen Euch viel Glück – möge der Beste gewinnen.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX4/100
RAM	8 MByte
Festplatte	15 MByte
Sonstiges	Wettbewerb



SC 2000 Net.

Wenn der Simulationsklassiker auch bereits einige Jährchen auf dem Buckel hat – in der neuen Network-Edition macht das Städtebauen gegen einen Freund gleich doppelt so viel Spaß. Die Demo-Version ist leider komplett in englischer Sprache, das Spiel ist allerdings auch in Deutsch erhältlich.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX4/100
RAM	8 MByte
Festplatte	4,5 MByte
Sonstiges	Netzwerkfähig

POWER
CD-Inhalt im

Auf diesen Seiten erhaltet Ihr den vollen Überblick über Menüstruktur und Inhalt der Power-Play-CD 7/97

DOS-Demos

Spielbare Demos	Größe
Waterworld Mit zwei Jahren Verspätung kommt endlich das Spiel zum Film	62 MB
Battlesport Acclaim schickt Euch in eine futuristische Kampf-Arena	2,5 MB
Power F1 Mit Vollgas über den Kurs von Silverstone	12 MB
Test Drive – Off Road Der Klassiker Test Drive geht in die nächste Runde	50 MB

„Größe" gibt den belegten Platz auf der Festplatte an, nicht die Größe der Demo auf CD

Patches

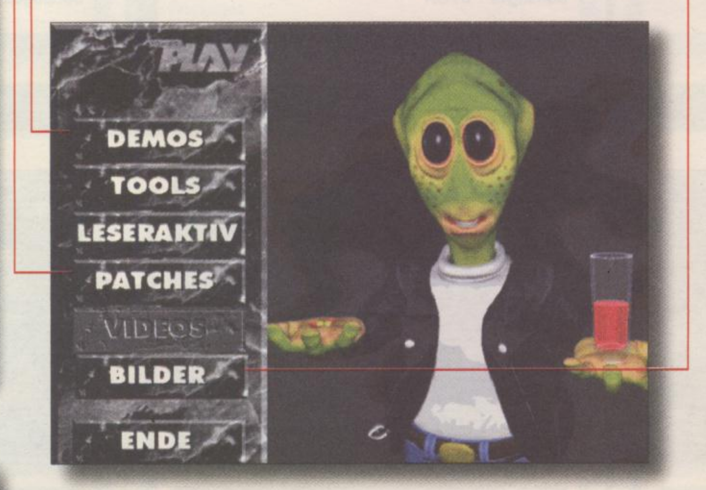
Spiele machen oft Probleme, doch dafür gibt es die Updates und Patches auf unserer CD. Diesen Monat machen folgende Patches Eure Spiele flott:

- Abrams v1.1
- Abrams v1.1 German
- Battlegr.: Antietam v1.10
- Battlegr.: Gettysburg v1.31
- Battlegr.: Shiloh v1.10
- Battlegr.: Waterloo v1.10
- Dest. Derby 2 Multipl. Upgr.
- Destiny v1.146
- Interstate 76 v1.06
- Enemy Nations Patch13
- Enemy Nations Patch19
- Hind v1.2
- Marble Drop Win 3.1
- Marble Drop Win 95
- NASCAR Racing 2 v1.0-v1.02
- NASCAR Racing 2 v1.01-1.02
- Teamchef Update
- Woodruff Update 24.04.97

Bilder

Bilder zu Previews:	Stück
• Floyd	45
• Der Industrie-Gigant	7
• Heavy Gear	12
• Red Baron 2	7
• Warcraft Adventure	23

Bilder zu Tests:	Stück
• Callahan's Crosstime Sal.	18
• Terracide	14
• UEFA Champions League	17
• Resident Evil	15



DOS-Menü

Leseraktiv

Dieses Mal befinden sich aus Platzgründen leider keine Lesereinsendungen mit auf unserer CD-ROM. Dafür gibt es das nächste Mal wieder um so mehr – versprochen! Wenn Ihr auch mit Eurem Programm auf die CD wollt, schickt dieses einfach an:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Power Play
Postfach 1304
85531 Haar b. München

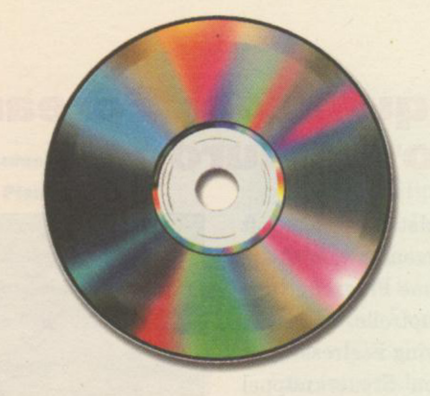
Problemlösung

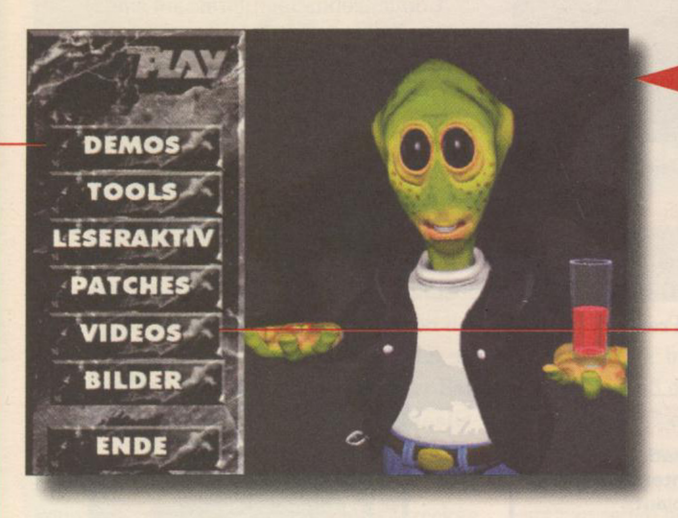
Im MS-DOS Menü könnt Ihr unter Umständen Probleme mit der Grafikdarstellung bekommen. Eure Karte muß VESA-kompatibel sein und eine Auflösung von 640x480 bei 256 Farben darstellen können. Sollte das Menü nicht auf Anhieb laufen, installiert Euch bitte den mit der Grafikkarte gelieferten VESA-Treiber oder unter Windows den SDD 5.3a (unter /TOOLS/). Nun könnt Ihr aus dem SDD-Verzeichnis den neuesten UNIVBE aufrufen, einen VESA-Treiber der alle gängigen Karten unterstützt.

Info

Habt Ihr mit der *POWER-PLAY-CD* irgendwelche Schwierigkeiten, öffnet bitte die Datei „HILFE.TXT". Hier findet Ihr nicht nur eventuelle Problemlösungen, sondern auch eine Telefonnummer oder eMail-Adresse, an die Ihr Euch in letzter Not wenden könnt. Ebenfalls in diesem Textfile befinden sich das Impressum der CD und die nie gelesenen aber sehr wichtigen Bestimmungen zum Nutzungsrecht.

PLAY Überblick





Windows-Menü

WIN-Demos

Spielbare Demos	Größe
Fallout	0 MB*
Outpost 2	16 MB*
Peter Gabriel's Eve	0 MB
Swing - Wettbewerb	15 MB*
Wet - Demo	0 MB*
Wet - Screensaver	6 MB*
Aaron vs. Ruth	9 MB*
Pandemonium	10 MB*
Sim City 2000 Net. Ed.	4,5 MB
Urmels großer Flug	10 MB

*läuft nur unter Windows 95

„Größe" gibt den belegten Platz auf der Festplatte an, nicht die Größe auf der CD

DOS Menü

Win95-Benutzer können direkt aus dem Windows-Starter das DOS-Menü starten. Allerdings laufen diese und einige DOS-Demos dann nicht so stabil wie unter echtem MS-DOS.

Videos

Videos (AVI- oder MOV-Format)

- Anaconda Filmtrailer
- Sierra Ultra Minigolf
- Sierra Red Baron 2
- Sierra Pro Pilot
- Sierra FPS Golf

NEU!

Dieses Mal findet Ihr zwei Windows-Menüs auf der CD. Beim Start entscheidet Ihr Euch für eines in 640x480 oder für das andere in 800x600 Auflösung. Beide laufen nur unter 16-Bit Farbtiefe...

Online

Wie immer mit dabei: Der T-Online-Decoder aus dem Hause Telekom, der neue Compuserve WinCIM 3.02D und die Software für AOL v3.0i. Die Zugangsnummer findet Ihr auf der Hüllen-Rückseite Eurer CD.

Installation

Um überhaupt etwas mit der CD anfangen zu können, braucht Ihr mindestens einen 486/DX4 mit 8 MByte RAM, SVGA-Grafikkarte, Festplatte sowie ein 4x-Speed-CD-ROM-Laufwerk. Die CD läuft zwar auch ohne Soundkarte – das ist aber kaum im Sinne des Erfinders. Wir bieten Euch sowohl für DOS als auch für Windows eine Oberfläche mit unterschiedlichem Inhalt!

Windows: Für das Windows-Menü vom CD-Laufwerk aus (z. B. **D:**) die Datei **startwin.exe** starten, die Ihr im Hauptverzeichnis der CD findet (z.B. **D:\STARTWIN.EXE**). Windows-95-Benutzer erfreuen sich am Autostart! In den optimalen Genuß kommt Ihr nur bei **16-Bit-Farbtiefe** oder höher.

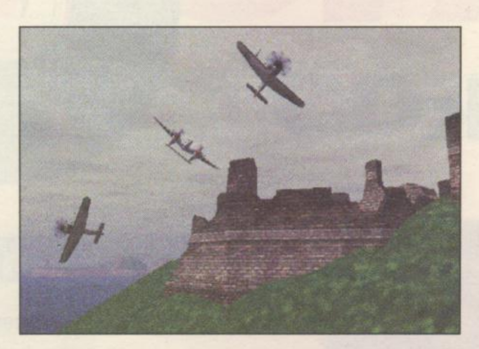
DOS: Etwa ein Drittel der Demos läuft nur unter DOS. Darum haben wir für Euch auch ein MS-DOS-Menüsystem geschrieben. Um dieses zu starten, wechselt unter DOS in das Root-Verzeichnis Eures CD-Laufwerks (z. B. **D:**) und tippt einfach **START** ein. Die **PPDOS.EXE** braucht Ihr nicht mehr selbst nach **C:** kopieren. Das erledigt unsere Batch-Datei für Euch und löscht die Datei anschließend wieder von der Festplatte. Wieviel Speicher auf Eurer Festplatte übrig sein muß, haben wir unter jeder Demo genau vermerkt.

Windows 95: Die meisten Windows 95-Demos laufen nur, wenn Ihr auch DirectX installiert habt. Installiert diese Erweiterung von unserem Menü oder indem Ihr **/TOOLS/DIRECTX/DXSETUP.EXE** startet. DOS-Demos solltet Ihr unter DOS starten, nachdem Ihr Windows 95 mit gedrückter F8-Taste beim Booten ausgeschaltet oder nachdem Ihr Windows 95 mit der Option "Computer im MS-DOS-Modus starten" beendet habt. Ein Versuch, die DOS-Demos unter Win95 laufen zu lassen, ist allerdings auch empfehlenswert, da viele Hersteller auf die Verträglichkeit achten.

Wir überprüfen jede CD sorgfältig auf Funktionstüchtigkeit und Virenfreiheit. Bei Problemen lest bitte in der **HILFE.TXT** im Root der CD nach (z.B. "EDIT D:\hilfe.txt" eingeben). Sollte Eure CD **physisch defekt** sein, schickt sie bitte mit einem kurzen Brief an die Redaktion (Adresse im Impressum). Wir senden Euch dann umgehend eine neue CD.

Fighter Squadron: Screaming Demons over Europe

In der neuen Flugsimulation von ParSoft spielt mal nicht das „Warzenschwein“ A-10, sondern neun verschiedene Flugzeuge aus dem 2. Weltkrieg die Hauptrolle. So werdet Ihr etwa in der B-17 „Flying Fortress“ oder der Focke-Wulf 190 den Steuerknüppel schwingen können. Wie von „A10 Cuba!“ gewöhnt, fällt das aerodynamische Modell sehr realistisch aus, alle relevanten physikalischen Kräfte wurden berücksichtigt. Neu ist dagegen die Konzentration auf optische Aspekte. ParSoft geht dabei weg von der reinen Polygon-Grafik und bereichert seineModelle um Texturen, sogar 3D-Beschleuniger sollen unterstützt werden. Premiere hat das Spektakel dann im Herbst. *mash*



Mit der P-38 Lightning auf Jagd



Der britische Standardbomber AVRO Lancaster fand auch Eingang in diese Flug-Sim

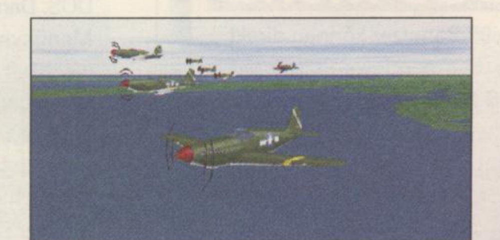
Fighter Squadron: Screaming Demons over Europe
Genre: Flugsimulation
Hersteller: ParSoft Interactive
Erscheinung geplant:
Internet: http://www.parsoft.com

MicroProse

Gerade kommt die Versoftung von „Generations“ in die Geschäfte, da kündigt MicroProse schon den nächsten „Star Trek“-Titel an. Diesmal wird der letzte Kinofilm „First Contact“ umgesetzt. Die Borgs, kybernetische Organismen mit dem Hang, alles zu assimilieren, müssen daran gehindert werden, eben dieses mit der Besatzung und letztendlich der Enterprise E zu tun. Auch diesmal werden in der Originalversion Patrick Stewart und alle anderen Schauspieler die Synchronisation übernehmen. Vom Gameplay her wird sich „First Contact“ noch stärker an die aus „Generations“ bekannten 3D-Sequenzen anlehnen. Die Optik fällt jedoch eindrucksvoller aus, denn die Designer benutzen die „Unreal“-Engine, wobei die Charaktere nun aus Polygonen bestehen.



Data und Worf in der Gewalt der assimilierwütigen Borg (First Contact)



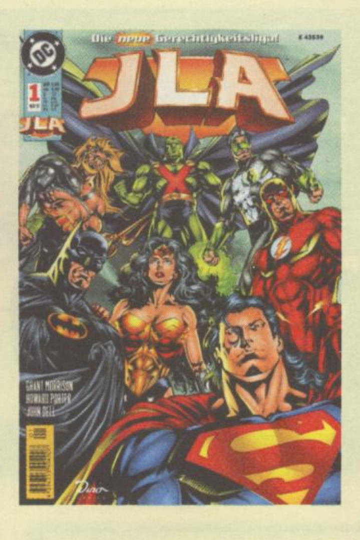
US-Flugzeuge über Europa (1943: EAW)

Die 2.Weltkrieg-Flugsim „1943: European Air War“ wird nun erst im Herbst auf den Markt kommen. Bis zu 32 Flugzeuge bevölkern den Luftraum gleichzeitig. Der Nachfolger von „1942: Pacific Air War“ soll vor allem bemüht sein, authentische Missionen zu liefern, darunter Abfangeinsätze oder das Eskortieren von Bombern. So werden jeweils sechs Maschinen auf amerikanischer und britischer Seite sowie acht der deutschen Luftwaffe integriert, über Modem und Netzwerk können mehrere menschliche Jagdflieger in die Luft gehen. *mash*

Star Trek: First Contact
Genre: Action
Erscheinung geplant: Sommer 98
1943: European Air War
Genre: Flugsimulation
Erscheinung geplant: September 97
Hersteller: MicroProse
Internet: http://www.microprose.com

Wettbewerb

Gerade ist der erste Comic-Band der neuen Gerechtigkeitsliga („Justice League of America“) von Dino Comics erschienen. Wir verlosen in Zusammenarbeit mit diesem Verlag folgende hübschen Preise, die nicht nur für Comic-Liebhaber interessant sind:



1. Preis: 1 JLA-Poster, 1 Sonderedition des ersten Bandes plus JLA-Sonderband
2.-6. Preis: 1 Sonderedition von Band Nr.1 incl. JLA-Sonderband
7.-16. Preis: 1 Exemplar des ersten Bandes
Und um an der Verlosung teilzunehmen, müßt Ihr uns folgende Fragen beantworten:

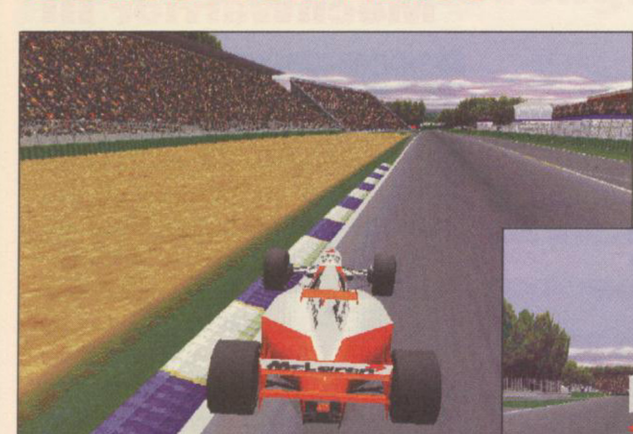
1. In welcher Stadt lebt Superman?
2. Wer ist Supermans Widersacher?
3. Auf was reagiert Superman allergisch?

Die richtigen Antworten schreibt Ihr auf eine Karte, Brief oder sonstiges postalisches Vertriebsstück und schickt sie bis zum **18. Juli 1997** an:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Kennwort: JLA
Postfach 1304
85531 Haar bei München

Wie immer ist der Rechtsweg ausgeschlossen, Mitarbeiter der beteiligten Firmen dürfen nicht teilnehmen. *So, nun noch viel Glück und die Bleistifte gespitzt!*

Neues von Eidos



Im McLaren-Boliden auf der Piste

Viele unterschiedliche Perspektiven sorgen für optische Genüsse

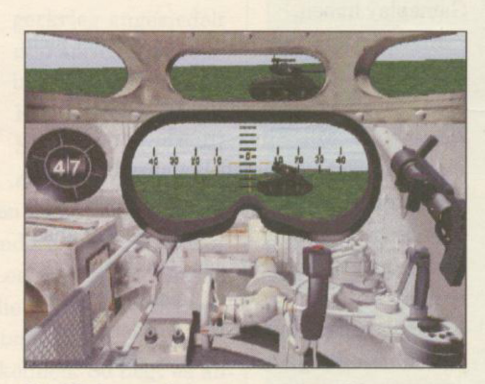
Aus der französischen Softwareschmiede Lankhor stammt eine neue Simulation des Formel-1-Rennzirkus, die auf der Fuji-Lizenz basiert. Somit gehen alle 13 Teams der Saison 1995 an den Start. Für großen Realismus soll zum einen die Zusammenarbeit mit McLaren-Ingenieuren, zum anderen eine genaue Nachbildung aller 17 Rennstrecken garantieren. Zahlreiche Einstelloptionen sorgen für die Möglichkeit, die Fahrzeuge völlig individuell zu konfigurieren, wobei sich diese den Wünschen des Spielers anpassen lassen. Unterschiedliche Kameraperspektiven geloben Übersicht, und per Netzwerk dürfen bis zu 26 (!) Piloten ihr Können beweisen.

Mit „Joint Strike Fighter" gibt eine norwegische Softwarefirma namens Innerloop ihr Softwaredebut. Diese Flugsimulation setzt sich von den bisher existierenden in der Weise ab, daß die Aufklärungs-Experimentalflugzeuge Boeing X-32 und Lockheed X-35 nachgeahmt werden. Grafisch werden wir HiColor in bis zu 1280 x 1024 Pixeln Auflösung zu sehen bekommen, allerdings erst im Oktober dieses Jahres. *mash*

F1 (Arbeitstitel)
Genre: Rennsimulation
Hersteller: Lankhor/Eidos Interactive
Erscheinung geplant: Juni 97
Joint Strike Fighter
Genre: Flugsimulation
Hersteller: Innerloop/Eidos Interactive
Erscheinung geplant: Oktober 97
Internet:
http://www.eidosinteractive.com

iPanzer '44

Kaum rollt der „iM1A2 Abrams" über den PC-Bildschirm, arbeiten die Designer schon mit Hochdruck an einem Nachfolger. In „iPanzer '44" könnt Ihr – wie der Name schon vermuten läßt – im 2.Weltkrieg einen Panzer bzw. einen ganzen Zug oder Kompanie Kettenfahrzeuge übernehmen. Darunter stehen diesmal mehrere Modelle zur Auswahl wie der berühmte Sherman, der russische T-34 oder auf deutscher Seite der Panther. Ob auch der Königstiger implementiert wird, ist noch nicht bekannt, ebenso der Release. Da die Engine jedoch schon steht (das Terrain wird derzeit überarbeitet), dürfte das Spiel zu Beginn des nächsten Jahres zu erwarten sein. Jedenfalls wird es Mehrspieler-Optionen per Modem und Netzwerk geben, ob Ihr Euch auch wie bei „Abrams" im Internet messen könnt, stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest. *mash*



Ein Blick aus einem guten alten Sherman-Tank, die Grafik entspricht dabei weitgehend dem Vorgänger "iM1A2 Abrams"

iPanzer '44
Genre: Simulation
Hersteller: Interactive Magic
Erscheinung geplant: 1. Quartal 98
Internet: http://www.imagicgames.com
http://www.imagicgames.de

Sin



Nachdem Hipnotic schon das erste Missions-Pack zu ids letztem Baller-Dungeon fabriziert hat, entwickeln sie nun mit dessen Grafikengine einen eigenen Ego-Shooter. Besonderen Wert legen die Designer dabei auf die Story: Als schwer bewaffneter Gesetzeshüter sollt Ihr die Welt vor üblem Gesindel wie Drogendealern und sonstigen Verbrechern bewahren. Die Action wird jedoch in dem Anfang nächsten Jahres erscheinenden Titel sicherlich nicht zu kurz kommen. *mash*

Sin
Genre: Action
Hersteller: Hipnotic/Activision
Erscheinung geplant: 1. Quartal 98
Internet: http://www.hipnotic.com
http://www.activision.com

Defiance

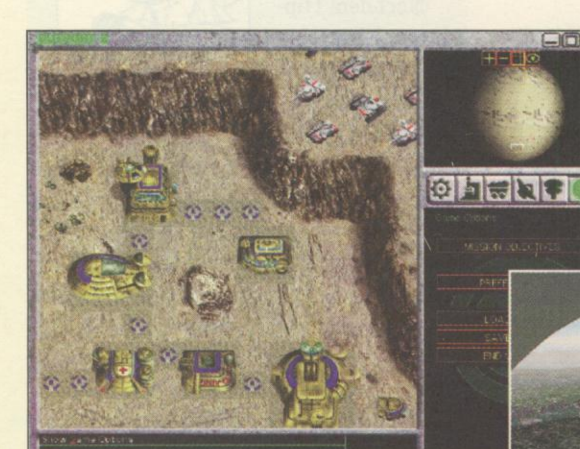
Hersteller Avalon Hill ist ja bis jetzt eher für staubtrockene Wabenstrategicals bekannt. Das soll sich nun ändern, denn „Defiance" wird als reine 3D-Ballerei konzipiert. So bewegt Ihr Euch durch Gewölbe und müßt Euch mit wahnsinnig gewordenen Robotern und Droiden auseinandersetzen. Zu diesem Zwecke könnt Ihr jede Menge Extrawaffen und Power-Ups aufklauben. Wie der Versuch der Strategen, im Actionbereich Fuß zu fassen, ausgehen wird, erfahrt ihr voraussichtlich noch in diesem Jahr. *mash*



Dieser fette Roboter bekommt gleich eins übergebraten

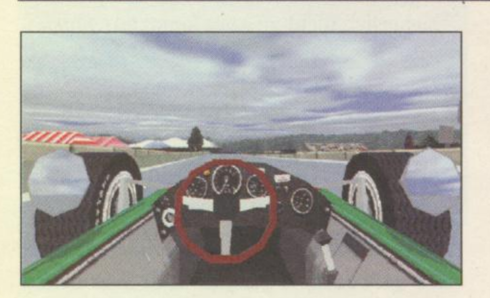
Defiance
Genre: Action
Hersteller: Avalon Hill
Erscheinung geplant: 4. Quartal 97
Internet: http://www.avalonhill.com

Simulationen und Strategie von Sierra



Die Gegner rücken von Nordost her an (Outpost 2)

Eine amerikanische Großstadt vor dem Landeanflug (Pro Pilot)



Die Cockpitsicht mit den originalen achteckigen Rückspiegeln (GP Legends)

Die Simulationsspezialisten aus dem Hause Papyrus stellen rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft eine „historische Rennsimulation“ vor: „Grand Prix Legends“ versetzt Euch in das Cockpit eines Formel-1-Wagens aus dem Jahre 1967. Eingedenk des Realismus´ von „NASCAR“ und „Indy“ können wir auch hier von genau recherchierten Fahrzeugen und Strecken ausgehen. Noch ein weiteres ungewöhnliches Feature wird hier erstmals geboten, nämlich ein aus Flugsims gewohntes „Virtual Cockpit“. Das bedeutet, daß Ihr Euch, etwa mit dem Coolie-Hat eines Joysticks, stufenlos nach rechts und links drehen könnt, was für bessere Übersicht sorgt. Außerdem werden so Zusammenstöße und Unebenheiten in der Fahrbahn besser simuliert, da die Erschütterungen sofort sichtbar sind. Bis zu acht Fahrer können im Netzwerk antreten, für die passende Optik werden Karten mit 3Dfx- oder Rendition-Chip unterstützt.

Die Entwicklung von „Outpost 2“ nähert sich dem Ende. In Echtzeit geht es wie im nicht so ausgegorenen Vorgänger darum, Eure Kolonie durch Evakuierung in Sicherheit zu bringen. Vorher muß natürlich geforscht werden, und die lieben Nachbarn sind auch nicht gerade rücksichtsvoll. Die 16-Bit-Grafiken gibt es in Tag- und Nachtansichten, welche auch Auswirkungen auf das Gameplay haben.

An Sportflugzeug-Liebhaber wendet sich „Sierra Pro Pilot“, das als Zielgruppe ganz klar die MS „Flight Simulator“-Klientel vor Augen hat. Mit Fliegern wie der Cessna Skyhawk oder Beechcraft Bonanza könnt Ihr Euch knapp 30 Städte in Nordamerika und 10 in Europa aus der Luft detailgetreu ansehen. „Realismus, nichts als Realismus“ verspricht Entwickler Mark Pechnick; damit Anfänger nicht überfordert werden, gibt es jedoch eine Fluglehrer-Option, die rund 50 AVI-Filmchen umfassen und einem zwölfmonatigen Lehrgang entsprechen sollen. Das Programm basiert auf Dynamix' 3Space-Engine (s.a. „Red Baron II“-Preview auf S.60) und bietet zudem Flugnavigationshilfen, mit denen Ihr Eure Spritztouren planen könnt. Wie beim Microsoft-Konkurrenzprodukt werden wahrscheinlich Erweiterungs-Packs nachgereicht. *mash*

Grand Prix Legends
Genre: Rennsimulation
Hersteller: Papyrus/Sierra
Erscheinung geplant: November 97

Outpost 2: Rebellion der Kolonien
Genre: Strategie
Hersteller: Sierra
Erscheinung geplant: Sommer 97

Pro Pilot
Genre: Flugsimulation
Hersteller: Sierra
Erscheinung geplant: Herbst 97
Internet: http://www.sierra.com

MechWarrior III

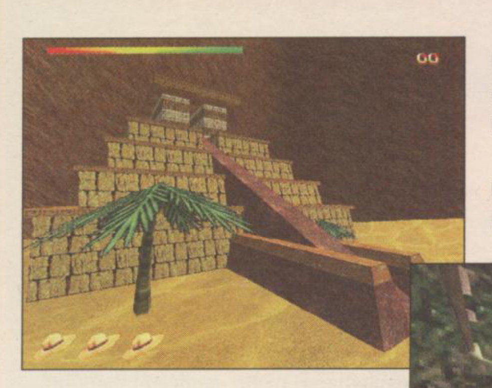
Nachdem Activision für PCs zwei Rollenspiele und drei Simulationen im „BattleTech“-Universum erfolgreich an den Mann gebracht hat, will FASA nun selbst neben zwei anderen Spielen („BattleTech: Elementals“, „MechCommander“) den Nachfolger zu „MechWarrior 2“ entwickeln. Ganz unerfahren sind die Designer dabei nicht, denn sie können auf die Erfahrungen mit den „BattleTech“-Centern zurückgreifen, die schon seit einigen Jahren existieren. So basiert „MW III“ auf der MUNGA-Grafikengine, die in den Spielhallenversionen ebenfalls benutzt wird. Daher werden die Texturen und die bei den Activision-Versoftungen kargen Landschaften weitaus detaillierter ausfallen. Auch die Animationen der Kampfkolosse sowie die Explosionen sollen nun optisch beeindruckender werden. Außer der Waffenausstattung ist es zudem wahrscheinlich möglich, die Farbgestaltung Eures Mechs selbst zu ändern wodurch Ihr Euer individuelles Modell entwerfen könnt. Ob das Programm, das alle gängigen Beschleuniger wie 3Dfx- und PowerVR-Chips unterstützen soll, sich mit dem Konkurrenzprodukt „Heavy Gear“ messen kann, wird sich im Herbst erweisen – dann werden beide Titel veröffentlicht. Die Mech-Fans in der Redaktion fiebern jedenfalls dem September entgegen. *mash*



Das Cockpit ändert sich nur wenig bis auf z.B. den Radarschirm

MechWarrior III
Genre: Action
Hersteller: FASA/MicroProse
Erscheinung geplant: September 97
Internet:
http://www.microprose.com
http://www.fasa.com

Montezuma's Revenge



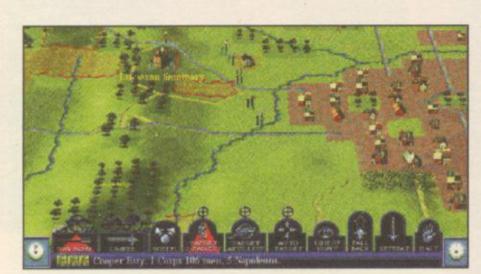
Plattformelemente spielen eine große Rolle

Eingeborene machen Euch zu schaffen

Eher puzzle- und geschicklichkeitslastig geht es bei diesem Spiel zu, das mit der bekannten Verdauungsstörung nur den Namen gemein hat. Außerdem wurden viele Plattformelemente integriert, die durch die teils glitschigen Bodeneigenschaften noch besonders hervorstechen. Um den ohnehin schon schnellen Grafikaufbau zu optimieren, berücksichtigen die Programmierer 3D-Karten, 3Dfx-Chips werden ebenfalls angesprochen. Bis Weihnachten soll das fixe Action-Adventure im Händlerregal stehen. *mash*

Montezuma's Revenge
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Utopia Technologies
Erscheinung geplant: Ende 97

Gettysburg!



Das Gefechtsfeld im Überblick

Der erste Titel von Sid Meiers neuer Firma Firaxis ist im amerikanischen Bürgerkrieg angesiedelt und spricht die Hobby-Strategen unter Euch an. Obwohl das Spiel in Echtzeit abläuft, hat es mit „C&C" und Konsorten wenig zu tun; es werden keine Basen gebaut und möglichst viele Einheiten produziert, sondern alles entspricht den historischen Tatsachen. Den Generals Lee und Grant werden genau die Truppen zur Verfügung stehen, die bei der dreitägigen Schlacht auch wirklich anwesend waren – mitsamt ihrer Führungskräfte, die durchaus ihre Schwächen haben können. So liegt es an Euch, in Einzelszenarien oder einer Kampagne den geschichtlichen Ablauf zu ändern. Per Modem oder Internet könnt Ihr Euch dabei auch mit einem Kollegen messen. *mash*

Gettysburg!
Genre: Echtzeit-Strategie
Hersteller: Firaxis
Erscheinung geplant: Herbst 97
Internet: http://www.firaxis.com

Multimediale Science Fiction


Jede Menge Terminatoren als AVI-Files

Wie man seine Windows-Oberfläche schöner gestalten kann, führt Sound Source Interactive an vier Beispielen vor. Mit entsprechenden Filmchen und Sound Samples lassen sich nun all die beliebten Ereignisse wie „Allgemeine Schutzverletzung" oder „Kritischer Programmabbruch" mit den passenden Filmzitaten unterlegen. Darunter befinden sich so ziemlich alle wichtigen Passagen wie „Hasta la vista, Baby" oder „Energize" (Star Trek). Darüber hinaus findet Ihr Hintergrundbilder und Screen Saver, etwa materialisierende T-800 oder piepsende R2-Einheiten. Vereinfacht wird die gesamte Handhabung durch den „Browzer", mit dem Ihr Euch alles vorher ansehen könnt und einem kleinen Tool zum Zuweisen der einzelnen Ereignisse. Für jeweils 40 Mark können Trekker sowohl mit „Voyager" als auch „Deep Space Nine" zuschlagen, Terminator-Fans werden ebenfalls bedient, und die „Star Wars"-Trilogie wurde gleichermaßen bedacht. *mash*

Entertainment Utilities
Star Trek Voyager
Star Trek Deep Space Nine
T2
Star Wars Trilogy
Genre: Screensaver
Hersteller: Sound Source Interactive/GT Interactive
Erscheinung geplant: Juli 97
Internet: http://www.gtinteractive.com

Uprising

An einem Mix aus Ego-Shooter und Echtzeitstrategical arbeiten zur Zeit Cyclone Studios. In einer nicht-linearen, über 30 Missionen umfassenden Kampagne kommandiert Ihr Eure Truppen von einem „Wraith" aus, einer Art Superpanzer. Wie in den meisten Genre-Mitstreitern werdet Ihr Eure Ressourcen verwalten müssen. Eure Gegner besiegt Ihr mit vielfältigen Einheiten wie Düsenflugzeugen, Infanterie und sogar Killersatelliten. Wie alle Hersteller behauptet auch Cyclone, daß ihr Produkt über eine herausstechende künstliche Intelligenz verfügt. Ob sich die CPU tatsächlich so schlau verhält, wird unser Test im Herbst erweisen. *mash*


Ein Blick aus Eurem Panzer

Uprising
Genre: Echtzeit-Strategie
Hersteller: 3DO Studios
Erscheinung geplant: Herbst 97
Internet: http://www.3do.com

Incubation


Farbenfrohe Feuergefechte mit Außerirdischen

Gute Nachrichten für Fans des großen Strategen: Blue Byte werkelt derzeit an einem rundenbasierten Strategiespiel, welches auf dem erfolgreichen „Battle Isle"-Szenario beruht. Allerdings finden diesmal keine Wabenschiebereien statt, sondern Ihr müßt einen Zug Soldaten durch alienverseuchte Level eines hunderte Lichtjahre von Chronos entfernten Kolonialplaneten geleiten. Die Männer erhalten dabei Erfahrungspunkte und verstehen somit ihr Handwerk immer besser. Für eine hübsche Optik sorgt die „Extreme Assault"-Grafikengine, Ihr könnt Euch also schon mal auf HiColor-Farbtiefen und transparente Explosionen freuen. *ste/mash*

Incubation
Genre: Strategie
Hersteller: Blue Byte
Erscheinung geplant: Ende 97
Internet: http://www.bluebyte.de

Army Men


Auch Wüstenschlachten stehen auf dem Programm

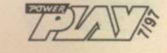
Ein witziges Hintergrundszenario hat dieses Strategical: Hier kämpfen Spielzeugarmeen gegeneinander. Dies bedeutet, Soldaten sterben nicht in feindlichem Feuer, sie schmelzen einfach. Panzer explodieren nicht, sondern fallen auf den Rücken – wie früher im Sandkasten. Ihr habt die Wahl zwischen den Waffengattungen Air Force, Navy, Army oder Marines, wobei letztere freie Wahl der Angriffsart hat, während die restlichen jeweils auf Boden, Luft oder Wasser festgelegt sind. Die Szenarien sind linear angelegt, Ihr könnt die nächste Mission also erst dann spielen, wenn die vorhergehende erfolgreich absolviert wurde. Per Modem oder Netzwerk dürfen sich auch zwei Feldherren gegeneinander messen, mehr Mitspieler sind leider nicht möglich. *mash*

Army Men
Genre: Strategie
Hersteller: 3DO Studios
Erscheinung geplant: Herbst 97
Internet: http://www.3do.com

Wreckin Crew

Ein eher explosives Rennspiel erscheint von Telstar. Außer dem Gas- und Bremspedal stehen Euch nämlich noch Waffen zur Verfügung, um den ersten Platz zu ergattern. Aus acht verschiedenen digitalen Alter Egos könnt Ihr wählen, die allesamt verschiedene Schießeisen und „Special Moves" haben. Neben den normalen Strecken gibt es wie bei „Destruction Derby" reine Kampfarenen. Die Fahrzeuge brettern durch Polygon-Umgebungen wie Städte, Wüsten oder Dschungel. An Multiplayer-Modi wurde ebenfalls gedacht, auch an einem Rechner dürft Ihr Euch dank Splitscreen gegeneinander stellen. *mash*

Wrecking Crew
Genre: Rennspiel
Hersteller: Telstar ES
Erscheinung geplant: 3. Quartal 97



Requiem



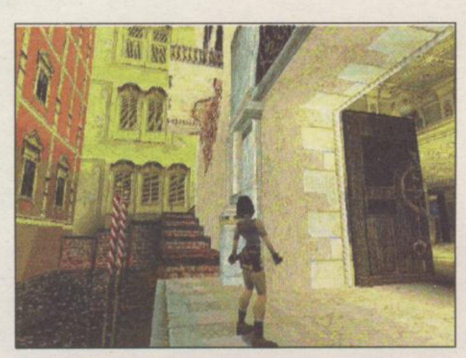
Gefilterte Texturen gibt es in den 3D-Beschleunigerversionen

Um den altbekannten Kampf Gut gegen Böse geht es in diesem 1st-Person-Shooter. In der Rolle eines Engels dürft Ihr ein paar abtrünnige Kollegen in deren höllischen Welten bekämpfen. Ganz in der Tradition der Harfenspieler und mit der des Genres brechend gilt hier: Erst fragen, dann schießen. Auch das Missionsdesign ist eher untypisch ausgefallen; so sollt Ihr etwa in einem Level einen politischen Gefangenen befreien und in Sicherheit schaffen. Natürlich besitzen Engel auch dementsprechende Kräfte, mit denen sie sich unsichtbar machen oder NPCs kontrollieren können. Die himmlischen Heerscharen werden jedoch nicht vor dem Frühling 1998 Euren PC beglücken. *mash*

Requiem
Genre: Action-Adventure
Hesteller: 3DO Studios
Erscheinung geplant: Frühjahr 98
Internet: http://www.3do.com

Tomb Raider 2

Auf den Tag genau nach einem Jahr wird das zweite Abenteuer mit Lara Croft veröffentlicht – zumindest, wenn es nach Hersteller Eidos Interactive geht. Mit neuen Waffen, Gegnern und vor allem einem längeren Zopf besucht die Ex-Adlige neben anderen Örtlichkeiten Venedig, die chinesische Mauer und ein Schiffswrack. Außerdem wurden die Animationsphasen verbessert, dazu gibt es einige zusätzliche Bewegungsmöglichkeiten: So kann Lara bestimmte Wände im Freeclimbing-Verfahren ganz einfach emporklettern. Auf den Release der fertigen Version der Polygon-Schönheit für PlayStation und PC müssen wir wohl allerdings noch bis zum November warten. *ste/mash*



Venedig mal nicht romantisch: Lara Croft will be back!

Tomb Raider 2
Genre: Action-Adventure
Hesteller: Eidos Interactive
Erscheinung geplant: November 97
Internet:
http://www.eidosinteractive.com

Shadows of the Empire



Superbe Grafik jetzt auch auf dem PC

Einer der Vorzeigetitel für das Nintendo 64 ist dieser Mix aus Weltraumballerei, Simulation und Ego-Shooter. Dank 3D-Karten ist es nun auch am PC möglich, eine der Konsole nicht nachstehende Grafik auf den Schirm zu bringen, weshalb sich die Programmierer bei Lucas Arts entschlossen haben, eine PC-Konvertierung exklusiv für Beschleunigerkarten zu veröffentlichen. Darin müßt Ihr den imperialen Bösewicht Xizor von der Verwirklichung seiner Pläne gegen die Rebellenallianz abhalten. So werdet Ihr Euch mit imperialen AT-Ats, TIE-Fightern und Sturmtruppen anlegen können. Ob es neue Zwischensequenzen gibt, die dem Medium CD gerecht werden, oder doch nur wie in der N64-Version einfache Bildchen mit Text, ist noch nicht bekannt. Jedenfalls werden alle zehn Level des Originals enthalten sein. *mash*

Shadows of the Empire
Genre: Action
Hersteller: Lucas Arts
Erscheinung geplant: 3. Quartal 97
Internet: http://www.lucasarts.com

VERMISCHTES

- **Interplay** kündigt „M.A.X. 2“ an. Der zweite Teil des Strategiespiels soll auf Wunsch Echtzeit-Elemente beinhalten, die Grafik wurde durch Parallax-Scrolling verbessert. Der Titel wird noch dieses Jahr erscheinen.
- Zwei interessante Compilations kamen leider zu spät für unser Special. Von Bomico wird die **„Zork Special Edition“** veröffentlicht. Für 100 Mark bekommt Ihr die Adventures „Zork 1 - 3“, „Zork Zero“, „Return to Zork“ und „Zork: Nemesis“. Aus dem Hause Empire stammt die Kollektion **„Award Winners“**, in der sich – ebenfalls für einen Hunderter – folgende hochkarätige Spiele befinden: Das Adventure „Star Trek: TNG – A final Unity“, die Raserei „Bleifuss“ und die Flipper-Sim „Pro Pinball – The Web“.
- Bei S.A.D. sind die **Magic Line Lösungshefte** erhältlich. Für knapp 13 Mark erhaltet Ihr Spielehilfen etwa zu „Diablo“, „Tomb Raider“ und „C&C 2: Alarmstufe Rot & Gegenangriff“.
- **Tex Murphy** strikes back: Access Software gab bekannt, daß der fünfte Teil „Poison Pawn“ der Videoadventure-Reihe um den schusseligen Privatdetektiven in der Mache sei. Sogar eine spezielle DVD-Version ist geplant.
- **Broderbund** gibt sein neues Label bekannt. Da viele Leute mit dem Firmennamen eher Edutainment-Software assoziieren, veröffentlicht der amerikanische Hersteller seine Spiele künftig unter dem Namen „Red Orb“; ein Wortspiel – lest den Namen einfach mal rückwärts...
- Zum Baller-Rennspiel **„Have a N.I.C.E. day“** aus dem Hause Magic Bytes erscheint eine Data-Disk namens „Track Pack“. Für 40 Mark finden sich darauf 12 neue Strecken (Tag & Nacht), die z.T. unterschiedliche Bodenbeläge wie Kopfsteinpflaster haben.
- ... weitere aktuelle News findet Ihr auf unserer Homepage **http://www.magnamedia.de/powplay**, auf der täglich aktualisierte Infos im Power Ticker stehen.

T··Online·

Gratis: Ihr Soforteinstieg inkl. Freieinheiten

Nutzen Sie sofort alle Vorteile von T-Online!

T-Online – der universelle Online-Dienst, der alles kann: Btx, Btx plus, eMail und Internet. Internet jetzt mit bis zur 4facher Geschwindigkeit!!! Mit einem Zugang nutzen Sie alle 4 Services zum Preis von einem!

■ Online-Shopping: Bequemer Einkaufsbummel – nur einen Mausklick entfernt!



■ Homebanking: Komfortable Kontoführung rund um die Uhr bei über 3.000 Bankinstituten!



■ Internet-Zugang mit eigener Homepage!

■ eMails weltweit versenden: offline vorbereiten, online absenden!

■ Bundesweiter Zugang zum günstigen City-Tarif!



■ Über 6.000 deutschsprachige Angebote und über 200 deutschsprachige Diskussionsforen!

■ Übersichtliche Struktur, kein langes Suchen!

■ Wahlweise automatische Gebührenbestätigung für Premiumdienste, eMail und Internet. Das spart Zeit und Geld!!!

■ Und das alles für nur 8,- DM Grundentgelt/Monat!



Und für alle, die noch kein Modem haben: Die Super-Angebote von 1&1!

Sie wollen online gehen und haben noch kein Modem? Nutzen Sie das tolle Angebot von 1&1 und bestellen Sie sich Ihr Profi-Modem zum absoluten Superpreis. Inklusive Komplett-Software und kostenloser Anmeldung zu T-Online. Also: Bestellen, auspacken, einstecken, drauf abfahren!

Inklusive
Komplett-Software für T-Online, Internet, Homebanking und PC-Kommunikation!



Modem Skyconnect 33.600

Highspeed für Online-Freaks. Dieses Modem erreicht rasante 33.600 bit/s und ist so der ideale Partner für Ihren Multimedia-PC!

Für Windows Best.-Nr. 4505 **199,- DM**

Lieferumfang Skyconnect 33.600: ■ Komplettsoftware für Windows auf CD-ROM (Diskettenversion erhältlich gegen 9,60 DM Versandkostenpauschale): T-Online-Software 1.2, inkl. Netscape Navigator 3.0 und eMail-Software, 1&1-Btx-Tuner, ballOON Telecom Manager Plus ■ Externes Netzteil ■ Serielles Anschlußkabel, ca. 1,50 m ■ N-kodiertes Kabel für Telefondose TAE 3, ca. 2 m ■ Deutsche Installations- und Bedienungsanleitung

Leistungsdaten Skyconnect 33.600: Übertragungsgeschwindigkeit bis 33.600 bit/s, mit Datenkompression bis 115.200 bit/s, Datenkompression nach MNP 5 und V.42bis, Fehlerkorrektur nach MNP 1-4 und V.42, Speicher für 4 Telefonnummern, Fax-Funktion: senden, empfangen (Gruppe 3 nach V.29, V.27ter und V.17 mit 14.400 bit/s), mit Voicefunktion über Soundkarte

Systemvoraussetzungen für die 1&1-Komplettsoftware: ■ Windows:386 DX 40-Prozessor, 4MB RAM, DOS 3.3,WIN 3.1 oder Windows '95, CD-ROM-Laufwerk, serielle Highspeed-Schnittstelle

Gleich mitbestellen: ■ F-auf-NFN-Adapter für Telefondose TAE 1 (14,90 DM) ■ 5-m-TAE-Verlängerungskabel (19,90 DM)

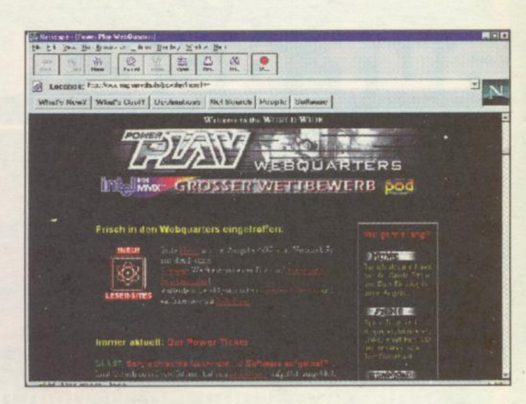
PP ONLINE

Ihr kennt schon jeden Link im Internet – bis auf unser WebQuarter? Dann habt Ihr das Beste bislang versäumt!

Power Play Ticker

Jeden Werktag liefert Euch der „Power Ticker" aktuellste Meldungen aus der Spieleszene. Brühwarme Infos, interessante Links sowie Termine von Neuerscheinungen und Verspätungen warten auf unserer Hauptseite. Zudem erhaltet Ihr dort erste Eindrücke aus der laufenden Testpraxis, Links zu Updates und Interna aus dem Redaktionsalltag. Downloads, Previews und Tests sind direkt erreichbar.

http://www.magnamedia.de/powplay



Jeden Tag aktuellste Neuigkeiten direkt aus der Redaktion: Der „Power Ticker"



MagnaMedia-Homepage

Darüber hinaus bietet Euch die MagnaMedia-Homepage täglich neueste Meldungen aus den Bereichen Hard- und Software sowie interessante Links für Surfer, die sich auch für allgemeine Computer-News interessieren. Schaut doch mal vorbei!

http://www.magnamedia.de

CompuServe & T-Online

Natürlich werden auch unsere Foren in den Online-Diensten ständig aktualisiert. Dort gibt es beispielsweise massig Downloads und Diskussionsmöglichkeiten.

Compuserve: Go DEUSPIEL und DEUACTION

T-Online: Powerplay#





Weltweit übersetzen

Nicht aufgepaßt im Englischunterricht? Zumindest auf dem Internet könnten die Sprachbarrieren bald schwinden: Systran Software hat eine Internet-Anwendung geschaffen, die bei Angabe der WWW-Adresse den dortigen Text übersetzt. Unser Text der englischen CNN-Leitseite war aber eher ein Lacherfolg, zudem versteht die Alpha-Version dieser Technik noch keine Frames – so blieben die PP-Webquarters außen vor. Wer aber rein gar kein Englisch sowie Französisch, Italienisch oder Portugisisch versteht, der kann so zumindest erahnen, was gemeint sein könnte.

http://www.systransoft.com/translate.html

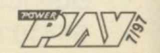
So kann es aussehen, wenn Ihr den Online-Übersetzer von Systran benutzt. Als Beispiel haben wir die englische CNN-Hauptseite benutzt, bei der es dann wohl doch noch Problemchen gab.

Besser browsen

Kein Browser vereint zur Zeit alle Vorzüge, sowohl Netscape als auch Microsoft veröffentlichen alle paar Monate eine neue Version ihrer WWW-Programme. CNet bietet Euch mit browser.com seit neuestem einen englischsprachigen Anlaufpunkt für die Webwerkzeuge aller Hersteller. Selbst der Download kann hier erledigt werden, ein Newsletter informiert zudem über die letzten Ereignisse. Browserwatch dagegen ist die Adresse für alle, die noch tiefer in die Materie einsteigen wollen. Die News- und Gerüchte-Ecke des Sites kann sich seit Jahren der besten Quellen rühmen.

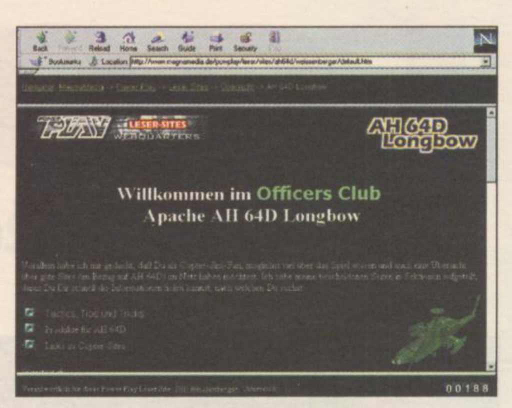
Der ständige Feature-Wechsel treibt viele dazu, zwischen den beiden oligopolischen Konkurrenten hin und her zu wechseln. Der Ärger ist meist groß, wenn man die Bookmarks (Navigator) bzw. Favoriten (Internet Explorer) nicht mitnehmen kann. Das Tool „Bookmark Manager 2.0" konvertiert nicht nur die Lieblingsadressen, auch ein gemeinsamer Favoriten-Ordner ist möglich. Eine etwas andere Lösung bietet „Escout": Der elektronische Pfadfinder legt einen gemeinsamen „Lesezeichen"-Ordner an, ein "Yellow Page"-Feature steht ebenfalls zur Verfügung. *mm*

http://www.browser.com
http://www.browserwatch.com
http://ourworld.compuserve.com/homepages/Edgar_Hofer/BookMM.htm
http://www.shareware.com (Suchwort:EScout)



Power Play Leser-Sites

Wir stellen Eure Webseiten kostenlos auf unseren Server! Jedermann kann in den Power Play WebQuarters eine Homepage zu einem ganz bestimmten Spiel anlegen. Das Angebot ist bereits proppenvoll, unzählige Leser bereiten liebevoll Informationen für Euch auf – surft doch vorbei! Ein ganzes Megabyte steht zur freien Verfügung.
Wer mitmachen will: Fragen und Antworten, Beispiele, Webtools, Musterseiten sowie alles weitere, was Ihr zum eigenen Website wissen solltet, findet Ihr unter
http://www.magnamedia.de/powplay/leser



Von A wie „AH-64D Longbow" bis Z: Die Leser-Sites auf unserem Server



VERMISCHTES AUS DEN NETZEN

• Bomico und Blizzard starten die erste Deutsche Diablo Online-Liga. Bis zum 11. Juli könnt Ihr Euch noch anmelden, ab 15. Juli geht es dann richtig los. Teilnehmen kann jeder, selbst Besitzer der Demo-Version, die Bomico auf Wunsch zuschickt. Der Hauptgewinn ist eine einwöchige Reise in die USA, inklusive Flug, Übernachtung und Verpflegung.
http://www.bomico.de

Der Preis für die beste Kundenbetreuung per eMail geht an Beam Software:
Dank deren Mailings zu „KKND" erfahren Strategen wirklich alle Neuerungen von Taktiken über Patches bis hin zu Fanseiten im WWW. Selbst Eure eigenen Strategien könnt Ihr einreichen, und als Goodie wartet ein deutsches Desktoptheme für Windows 95 auf Euch!
http://www.beam.com.au/kknd/

• Meine HTML-Seiten gehören mir: Liebhaber der Britpopper von Oasis sowie Fans von „StarTrek" haben sich der Aufforderung widersetzt, Material über Band bzw. Science-fiction-Serie von ihren Fan-Websites zu entfernen. Anstatt, wie andere vor ihnen, kleinbeizugeben, haben sie Interessensgruppen gebildet und die „Oasis Webmasters for Internet Freedom" sowie die „Online Freedom Federation" gegründet. Dem völlig verduzten Managment von Oasis erklärten 140 Webmaster, daß die offizielle Homepage ja sturzlangweilig sei, und auch die Trekker wollen keineswegs auf die Meinungsvielfalt ihrer ca. 1500 Fan-Adressen verzichten. Zumal man für „Star Trek: Continuum" per MSN-Mitgliedschaft bezahlen muß (wir berichteten) sei die Paramount-Adresse nicht im Sinne des WWW. Im Internet-Magazin „Addicted to noise" stimmten sogar 83 Prozent der Leser für die Benutzung von Files mit Copyright auf Fan-Sites. Jetzt hoffen die Surfer auf eine friedliche Einigung, bei der den Fans die Nutzung erlaubt wird, die Materialien aber nicht kommerziell ausgeschlachtet werden dürfen.
http://falcon.cc.ukans.edu/~jackm/OWIF.htm
http://www.off-hq.org/
http://www.addict.com

• Funsofts Server hat sich zur stattlichen Informationsquelle über sämtliche Spiele des Distributors (LucasArts etc.) gemausert. Zur Zeit entwickelt man einen deutschen Internet-Spieledienst im Stile der „Microsofts Internet Gaming Zone".
http://www.funsoft-online.de

• Habt Ihr ein schlechtes Gedächtnis? Vergißt Omi immer das Taschengeld? Dann surft doch mal hier vorbei:
http://www.alzheimers.com

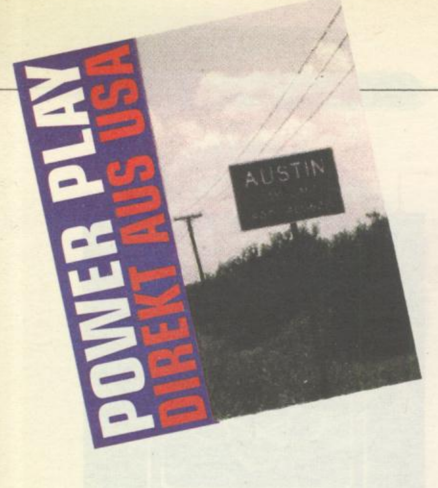
• Es gibt einen neuen Treffpunkt für Lara-Groupies: Die „Tomb Raider"-Newsgroup wurde vor kurzem ins Leben gerufen. Und ein mutiger Core-Design-Mitarbeiter hat seine eMail-Adresse gepostet, damit Ihr Vorschläge zum zweiten Teil direkt an die Programmierer schicken könnt – aber bitte in englisch!
alt.games.tombraider
ken@core-design.com

• Ein Hasser der britischen Mädelkombo hat „Slap a Spice Girl" als Shockwave-Anwendung programmiert. Wie in dem klassischen LucasArts-Adventure „Sam & Max" könnt Ihr Euch an den hübschen Köpfchen austoben. Grund für diesen frauenfeindliche Gag war eine Äußerung der Spice Girls, sie würden die englische Tory-Partei bevorzugen und Maggie Thatcher sei das erste Girlie in ihrem Sinne gewesen – auf der gleichen Seite ist auch ein Link zum Verkloppen englischer Politiker.
http://194.112.40.4/Urban75/spice.html

• Steven Spielberg sauer: Auf der offiziellen Web-Site von „Jurassic Park 2: Lost World" sind Hacker eingebrochen und haben den furchterregenden T-Rex mit dem Bild eines Quietsche-Entchens vertauscht.
http://www.lost-world.com/

• Der neuste Trend im verspielten Netz sind Sites zur amerikanischen Computerspielemesse E3, die kurz nach Erscheinen dieses Heftes stattfindet. Neben der offiziellen Adresse wollen Euch auch zwei weitere Anbieter mit News versorgen. Bei E3.Net war das Angebot schon vor Redaktionschluß gut, E3.News feierte erst am 13. Juni Richtfest. Während der Show (19. bis 21.Juni) dürfte hier wohl ein wahrer Informations-Overkill stattfinden.
http://www.mha.com/e3/
http://www.e3news.com
http://www.e3.net

• Warum denn lesen, wenn man auch hören kann! Allgames nutzt die Real-Audio-Technologie für eine Übertragung der „Game Time Radio Shows". Außerdem bieten die Jungs eine ausgezeichnete Sektion über 3D-Spiele und -Karten, interessante Interviews und auch alles andere, was einen guten Site für Vielzocker auszeichnet.
http://www.allgames.com



LOOKIN

Die Meister des

LOOKING GLASS TECHNOLOGIES

Bei Fans unvergessen: Die „Ultima Underworld"-Serie. Zwei späte Nachfahren schicken sich an, in ihre großen Fußstapfen zu treten.









Die Ähnlichkeit zur id-Software-typischen Grafik sticht sofort ins Auge. Das liegt u. a. daran, daß das auf Lightmaps basierende Beleuchtungsmodell auch von John Carmack favorisiert wird.

Ein sonniger Donnerstag im texanischen Austin. Frank und ich sind mit Warren Spector von Looking Glass (Interview in PP 02/97 und 03/97) verabredet, um in entspannter Atmosphäre über die beiden kommenden Rollenspielhoffnungen von Looking Glass zu plaudern und uns frühe Versionen der Programme demonstrieren zu lassen.

The Dark Project

Das Programm, das Warren weniger als Erbe der beiden „Underworld"-Teile denn als einen Schritt in eine gänzlich neue Richtung ansieht, wird wie einst „Stygian Abyss" auf ein geographisch relativ dichtgedrängtes Spielareal beschränkt sein, nämlich eine einzige Stadt. Dahinter steckt eine Philosophie: Anders als bei traditionellen Rollenspiel-Serien wie beispielsweise den „Elder Scrolls" von Bethesda oder „Ultima", will Looking Glass die „Leerlaufphasen", in denen man damit beschäftigt ist, von einem Ende eines Kontinents zum anderen zu gelangen, minimieren. Auch Tausende von NPCs, die austauschbare Dinge sagen und tun, wird es in „Dark" nicht geben. Kurzum: Statt einer riesigen, dafür aber oberflächlichen Welt kreiert das Team eine kleinere Spielumgebung mit sehr viel mehr Detail und serviert diese häppchenweise in Form von Levels inklusive Briefing. „Es ist unrealistisch, heutzutage von jemandem zu erwarten, daß er sich wochenlang ununterbrochen mit einem Spiel beschäftigt, damit er nicht den Faden verliert", erklärt Spector diese für ein RPG doch recht ungewöhnliche Struktur.

Die „Dark"-Engine wird dazu geeignet sein, Indoor- und Outdoorwelten darzustellen. Man kann sowohl die Ober- als auch die Unterwelt der Stadt erkunden. Primär spielt sich die Handlung jedoch innerhalb von Gebäuden ab. In bezug auf ihre Topographie orientiert sich die Stadt ein wenig an San Francisco, ohne ein genaues Abbild davon zu sein. Grundsätzlich erlebt Ihr ein Abenteuer in einer Hafenstadt, die auf einem Hügel erbaut wurde. Schmale Gassen schlängeln sich quer durch die Ortschaft. In unterirdischen, zum Teil überfluteten Bereichen darf auch geschwommen werden. Was das generelle Setting angeht, versuchen sich die Designer in Massachussetts von typischen, disneyesken Fantasy-Szenarien mit ihren niedlichen Elfen und Zwergen abzugrenzen. Spector schwebt eine Welt vor, die „Erwachsene genießen können, ohne sich dafür schämen zu müssen". Demzufolge wird die Atmosphäre sinister, verbrecherisch und ziemlich pessimistisch ausfallen.

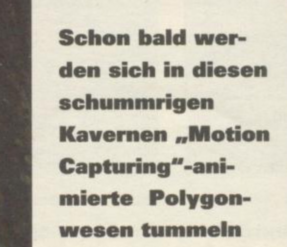
Alles, was sich noch in „Underworld" zwischen den Spieler und die ihm gebotene Virtuelle Rea-

G GLASS
3D-Rollenspiels

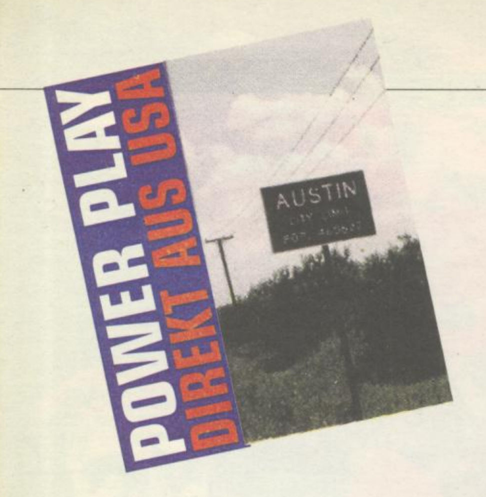
lität gestellt hat, soll aus „The Dark Project" verbannt werden. Dazu gehören jegliche Art von Statistik, das Anziehpuppensystem sowie die menügeführten Dialoge. Diese Features gelten als Störfaktoren für die „Immersion", also das völlige Verschmelzen mit der gebotenen Virtuellen Realität. Zwar verwaltet das Spiel im Hintergrund weiterhin Charakterwerte u. ä., nur sollen diese eben nicht mehr als Zahlen im jeweiligen Fenster erscheinen. Das Interface muß nach Vorstellung von Warren intuitiver und dadurch schneller erlernbar als das des Urahnen werden. Die wichtigste Fortbewegungsart für unseren Helden – sein vorläufiger Name ist übrigens „Garrett" – wird das Schleichen sein. Ein Haupt-Designelement ist es, den Spieler dazu zu bringen, den Schutz der dunklen Zonen eines Levels zu suchen, damit er nicht entdeckt wird. In der Tat erwägt man, den etwas nichtssagenden Arbeitstitel „Dark Project" durch so etwas wie „Der Dieb von Baghdad" zu ersetzen.

„Ich wäre froh, wenn das Problem der Gespräche in Computerspielen endlich gelöst würde", sagt Spector, „mit den bestehenden Ansätzen, seien es nun verzweigende Dialogbäume oder Schlüsselwort-sensitive Systeme, bin ich nicht zufrieden." Deswegen werden die Gespräche so gut wie abgeschafft. An ihre Stelle tritt eine passive Form der NPC-Interaktion. Mal hört man computergesteuerten Personen bei Konversationen zu, mal raunzt man ihnen eine Bedrohung zu, mal macht man Wachen durch Lärm, z.B. einen Fehltritt auf ein quietschendes Brett im Boden, auf sich aufmerksam. Die Soldaten werden dann etwas brüllen wie:" Hey! Wer da?". Wenn der Spieler zu diesem Zeitpunkt vom Lichtschein angestrahlt wird, könnten ihn die Wachen wiedererkennen und sich auf die Ereignisse vorangegangener Missionen beziehen: „Da ist der Kerl, der das Amulett gestohlen hat!" In solchen Momenten wird die Vorgehensweise zwangsläufig in ein Gefecht ausarten. Und für diesen Fall verspricht Spector „Schwertkampf, wie ihn noch niemand zuvor in einem Computerspiel realisiert hat". Außer dem Schwert hat Garrett nur eine einzige andere Waffe: Einen Bogen. Im Verlauf des Spiels lassen sich diese beiden Instrumente allerdings durch magische Effekte in ihrer Wirkung erheblich modifizieren.

Eine offizielle Strategie, wie LGT zukünftig mit 3D-Hardwareunterstützung umgehen wird, besteht zwar noch nicht, Spectors inoffizielles Credo dazu lautet allerdings: „Unterstütze so viele Plattformen wie du nur kannst, ohne dich dadurch in den Ruin zu treiben. Support für 3D-Beschleuniger ist relativ einfach machbar, kostet uns nicht die Welt und ich sehe keinen Grund, davon Abstand zu halten." Apropos Grafik: Zur Zeit integriert Dorian Hart Routinen zum Plazie-



Schon bald werden sich in diesen schummrigen Kavernen „Motion Capturing"-animierte Polygonwesen tummeln



ren von Objekten in den Level-Editor. In Kürze werden die Levelmaps dadurch sehr viel lebensnäher wirken. Generell scheut Looking Glass den Vergleich mit der 3D-Konkurrenz nicht im geringsten: „Wir haben schon eine Menge Erfahrung auf diesem Sektor gesammelt und eine Menge Fehler gemacht, die andere Firmen erst noch vor sich haben", lautet der Tenor.

„The Dark Project" wird dem Fachpublikum auf der im Juni stattfindenden E3 vorgeführt werden. Mit Sicherheit können wir Euch danach noch mehr Informationen zu diesem hochinteressanten Stück Software liefern.



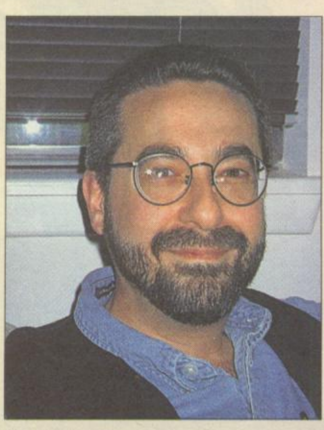
Eine Spector-Karikatur aus „System Shock"-Zeiten

Junction Point

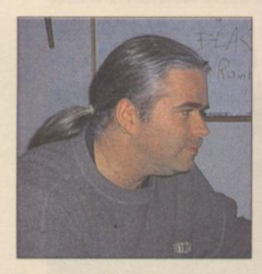
Viel war es nicht, was man uns zu „Junction Point" verraten wollte. Seine Stärken soll dieses ebenfalls missionsbasierte Science Fiction-Rollenspiel vor allem im Mehrspielermodus über LAN bzw. Internet ausspielen. Ein kurzer Streifzug durch einen Testlevel machte offenbar, daß auch dieses Spiel die beliebte Ich-Perspektive verwenden wird. Der Look erinnert bislang an „System Shock", nur daß jetzt „Lightmaps" wie sie auch John Carmack von id benutzt, den Level physikalisch korrekt ausleuchten. Trotz der stärkeren Setting-Abweichung weist „Junction Point" größere „Underworld"-Ähnlichkeiten auf als „Dark". So wird es Datenblätter für die Anzeige der Skills und Erfahrungswerte hier ebenso geben wie einen erhöhten Grad der NPC-Interaktion. Die Story ist ca. 400 Jahre in der Zukunft angesiedelt und setzt Kriege zwischen Konzernen, Kontakt zu außerirdischen Zivilisationen, Raumbasen und Nanotechnologie als alltäglich voraus. Als Cyborg trägt der Spielercharakter in gewisser Hinsicht monströse Züge. Eure Entscheidungen könnten ihn nach und nach weiter in diese Richtung treiben oder ihn zur Erlösung führen. Alles dreht sich darum, Puzzles durch den Bau von individuellen „Transformers" zu lösen, die aus ständig rekombinierbaren nanotechnologischen Modulen bestehen. Zu diesen Bausteinen werden Antigrav-Gürtel, Sprengsätze, Zeitschaltuhren, vielleicht auch Laserwaffen und Fernsteuerungen zählen. Warren schwärmt in diesem Zusammenhang von „magnetischen Apparaturen, die man an Wänden anbringt, damit sie die darin verborgene Elektronik durch einen EMP-Impuls stören und dadurch ein Computersystem lahmlegen."

Wenn der Plan der Entwickler funktioniert, werden die Kombinationsmöglichkeiten der Module weit über das hinaus gehen, woran sie selbst gedacht haben. „Damals, als wir an Ultima VI arbeiteten, wollten wir für jedes Puzzle mindestens zwei verschiedene Lösungswege einbauen. Und es gab eine Stelle, an der wir uns das Hirn zermartert haben und dennoch keine zweite Lösung fanden. Es ging darum, mittels des Telekinese-Spells einen Hebel jenseits eines Fallgitters zu betätigen. Ein paar Tage später sah ich einem Playtester dabei zu, wie er dieses Rätsel auf eine andere Art löste. Er befahl der Maus Sherry, unter dem Fallgitter durchzuschlüpfen und den Hebel umzulegen. Ich war ganz aus dem Häuschen als ich sah, daß das tatsächlich funktionierte, schließlich hatten wir diesen Weg überhaupt nicht vorgesehen. Sowohl für „Dark" als auch für „Junction Point" entwickeln wir ein System genannt „Act/React", das uns nicht nur erlaubt, durch Zufall von solchen Effekten zu profitieren, die beiden Programme werden von diesem Effekt dominiert werden. Ich hoffe, daß das Spielen dadurch für jeden einzelnen eine vollkommen andere Erfahrung sein wird." *us*

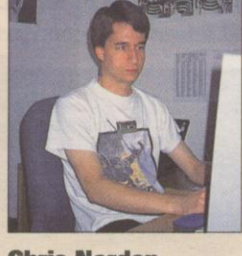
DAS JUNCTION POINT TEAM



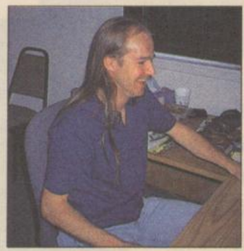
Warren Spector, Director/Producer, bekannt durch seine Mitwirkung an der „Ultima"-Serie und Projekten wie „Wings of Glory", pflegte langjährige Kontakte zu Looking Glass und lief erst vor kurzem von Origin zu ihnen über



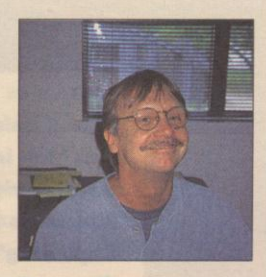
Steve Powers, Designer, wirkte bei „Technosaur" mit



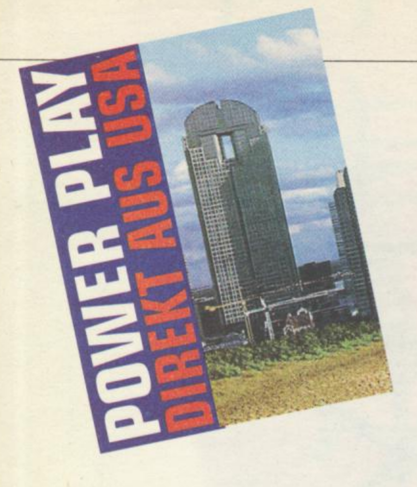
Chris Norden, Prog., arbeitete an „Apache Longbow"



David Beyer, Designer, ebenfalls ein Ex-Originer



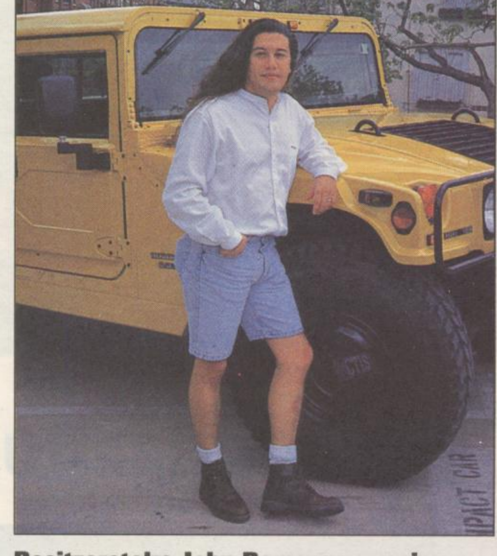
Danny Garrett, Grafiker, texturiert Polygonobjekte



ION STO

Spiele-Tornado mit

Die Ex-Design-Elite von id-Software und 7th Level will gemeinsam neue Meilensteine auf dem Spielemarkt setzen


Besitzerstolz: John Romero vor seinem jüngst erstandenen Hummer, in dem er übrigens Pet Shop Boys (!) hört

Wenn von id-Softwares 3D-Metzeleien die Rede war, versetzte vor allem ein Name die Fangemeinde der blutrünstigen Texaner in Verzückung: John Romero. Der Ballerspielfanatiker war vor allem als Leveldesigner und unschlagbarer Deathmatchgegner (wurde jetzt erstmals von einem weiblichen (!) Spieler namens „Killcreek" besiegt) bekannt.

Daikatana

Klar, daß Romero bei seiner neuen Firma Ion Storm diese Tradition aufrecht erhält. „Daikatana" wird id-Softwares jüngste 3D-Engine verwenden und gleicht auch vom Spielprinzip her den Klassikern dieses Genres. Trotz der gewohnten Ich-Perspektive bleibt diesmal ein gewisses rollenspielähnliches Party-Feeling (im Sinne von Mitstreitern innerhalb einer Abenteurergruppe) nicht auf der Strecke. Neben Euch, dem Helden, werden zwei weitere Recken die Dungeons von „Daikatana" besuchen. Die Krieger an Eurer Seite machen sich hin und wieder mit Kommentaren bemerkbar, die Ihr nicht überhören solltet. Kommt Ihr den beiden nicht zu Hilfe, segnen diese recht schnell das Zeitliche. Zum Glück besitzt Ihr Zauberfähigkeiten, mit denen die Unglücklichen eventuell wieder zu neuem Leben erweckt werden können.

Ex-idSoftware-Haudegen John Romero zu „Daikatana"

PP: Was waren die genauen Gründe für dein Ausscheiden aus id-Software?

John Romero: Es ödete mich an, daß neue Spiele nur auf neuen Technologien beruhten. Das mag für Techniker wie Carmack interessant sein, für einen Designer jedenfalls nicht. Immer wenn an der Technologie modifiziert wurde, mußte das Design wieder umgeschmissen werden. Bei Ion Storm können wir diesen Störfaktor wegen der bereits fertigen, lizensierten Technologie ausschließen.

PP: Worin siehst du die wesentlichen Unterschiede zwischen einem typischen id-Software- und einem Ion-Storm-Titel?

John: ids Spiele sind sehr rudimentär, sie stecken wenig Aufwand in Interfaces, Stories und Features, mehr in pure Technologie. Man startet das Spiel und kann auch gleich loslegen. Wir legen Wert auf Zwischensequenzen, Stories, verschiedene Ausgänge der Geschichte, mehr Grafiken, mehr Musik und Sounds.

PP: Was für eine Art von Spiel wird „Daikatana" sein?

John: Ein Actionspiel aus der Ich-Perspektive, der Spieler wird durch verschiedene Zeitzonen reisen, in denen sich zahlreiche Waffen, Monster und Artefakte finden. Im Jahre 2455 beginnt die Zeitreise, zunächst ins Jahr 230 v. Chr., also

Doppelgänger

Zweiter im Bunde des Designer-Triumvirats von Ion Storm ist Todd Porter. Nach einer „Grundausbildung" bei Origin setzte er zuletzt seine kreative Kraft bei 7th Level ein, für die er „G-Nome" und das demnächst erscheinende „Dominion" designte. Jetzt steht ihm der Sinn nach Innovation. In „Doppelgänger" muß ein Spacepilotenheld während einer Schlacht auf einem fremden Planeten notlanden. Um das Ganze noch befremdlicher zu machen, wird dieser moderne Robinson Crusoe kein Mensch sein, sondern ein Alien, in dessen Denkweise wir uns erst einmal hineinversetzen müssen. Das Spiel wird sehr wenig Text besitzen, da der Spieler die für ihn völlig fremde Welt möglichst realistisch



RM – erfrischender bekannten Gesichtern

in die griechische Mythologie, dann ins Jahr 560, in die „Dark Ages", in denen die Pest regiert und es ständig schneit bis ins Jahr 2030, wo wir uns dann im futuristischen San Francisco befinden. Die vier Zeitzonen unterscheiden sich dermaßen voneinander, daß der Spieler den Eindruck bekommen wird, vier verschiedene Spiele vor sich zu haben. Um den Spieler herum werden sich ständig zwei weitere NPCs befinden, die ihn auf Gefahren hinweisen und mit ihm konversieren. Im Dezember wird es fertig sein. In der ersten, der als Shareware erscheinenden Episode, dreht sich alles um das Auffinden des „Daikatana", eines magischen japanischen Samurai-Schwertes. Mit diesem Artefakt werden die Zeitreisen erst möglich. Das Töten von Monstern oder Gegnern allgemein sorgt für Erfahrungspunkte, die in der Regel dem Spielcharakter gutgeschrieben werden, der dann levelweise zu einer erfahreneren Person aufsteigen kann. Die Punkte lassen sich auf fünf Skills (Attack Power, Attack Speed, Acrobatics, Vitality und Speed) verteilen. Benutzt man jedoch das Daikatana anstelle der anderen Waffen, so bekommt nur dieses Schwert die Erfahrungspunkte und wird zu einer extrem mächtigen Waffe. Selbstverständlich besitzt „Daikatana" auch eine Multiplayer-Option.

PP: Wird es noch weitere Rollenspielelemente geben, vielleicht ein Inventory, in dem man den Charakter ausstattet?

John: Nein, das nicht, die meisten Dinge im Inventory werden automatisch dann benutzt, wenn man sie benötigt, zum Beispiel Strahlenschutzanzüge oder Jetpacks.

PP: Wie stehst du zu den Indizierungen deiner früheren Spiele in Deutschland?

John: Das hat uns nur gut getan und hat uns noch populärer gemacht.

PP: Könnten deine nächsten Spiele das gleiche „Problem" bekommen?

John: Mit Sicherheit, es ist ein sehr gewalttätiges Spiel.

PP: Wie ist deine Einstellung zu Gewalt?

John: Ich denke sie macht Spaß (lacht). Wer das nicht spielen will, muß nicht. Ich mache die Spiele, die mir gefallen, glücklicherweise gefallen sie auch vielen anderen.

PP: Welches aktuelle Spiel hat dich beeindruckt?

John: „Diablo", das war mal was anderes und hat mir viel Spaß bereitet.

PP: Wodurch wird *dein* Spiel etwas anderes sein?

John: ids letztes Spiel machte im Solo-Modus wenig Spaß, man lernte bereits in der ersten Episode fast alle Monster und Waffen kennen. Später bekam man außer weiteren Levels wenig geboten. In „Daikatana" erscheinen immer neue Monster, insgesamt 64 Stück, es wird für ständige Abwechslung gesorgt, es soll auch ein sehr starkes Solospieler-Produkt werden.

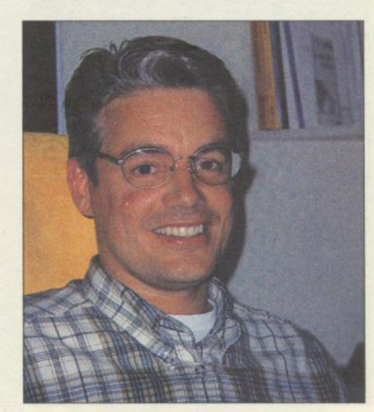


John vor seinem PC, den ein Ferrari-Modell krönt



Daikatana: Rage-master und Krake

nachempfinden soll. Unmittelbar nach der Bruchlandung verspürt unser Alienfreund Atemnot, er muß einen Weg finden, sich Sauerstoff zuzuführen. Zum Glück trifft er alsbald auf eine Kreatur, einem sechsbeinigen Frosch ähnlich, die das kostbare Lebenselixir produziert. Jetzt muß nur noch ein Behältnis und ein System erfunden werden, das bewerkstelligt, daß der Sauerstoff dem außerirdischen Helden ständig zugeführt wird. Generell dreht sich in „Doppelgänger" vieles um das Erfinden von Systemen, Waffen und Vehikeln, die das Fortkommen und Überleben auf dem feindlichen Planeten sichern. Eine flexible Datenbank erlaubt unzählige und mannigfaltig geartete Erfindungen, solange Ihr nur die Komponenten dafür besitzt. Stolze Erfinder werden ihre umgesetzten Geistesblitze im Internet posten, benennen und austauschen können. Mit den geschaffenen Gegenständen lassen sich die meisten der Puzzles bewältigen, obwohl Todd ständig mehrere Lösungswege bereithält, bei denen auch der wenig kreative, eher gewaltsame Weg eine Chance bekommt. Unter Umständen verpaßt man so allerdings eine wichtige Erfahrung, die einem zu einem späteren Zeitpunkt weitergeholfen hätte. Nach ausgedehnten Erkundungsreisen findet Ihr heraus, daß sich der Planet auf Kollisionskurs mit einer Sonne befindet, so daß ein Zeitdruck entsteht, unter dem Ihr mit allen Mitteln versucht, diesem Planeten zu entkommen. Da die Flora und Fauna überwiegend gefährlich ist und Euch bis zu 11 verschiedene



Innovativ: Todd Porter entwickelt „Doppelgänger"



Die „Doppelgänger"-Aliens entstehen erst als Skizze...



...dann als Gipsmodell für den Laserscanner

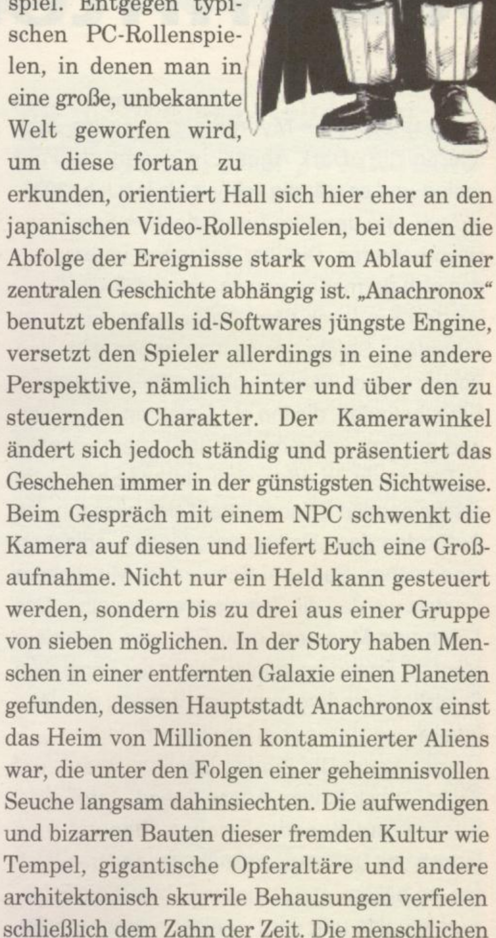


Freak: Tom Halls neues Baby heißt „Anachronox"

Alienarten nicht gerade freundlich gesinnt sind, verbringt Ihr neben dem Lösen von Rätseln die meiste Zeit mit Kämpfen. Dies geschieht in isometrischer Perspektive und in Echtzeit, vom Eindruck her einem „Diablo" nicht ganz unähnlich. Als einziger Begleiter wird Euch ein kleiner, mobiler Bordcomputer aus Eurem zerschellten Raumjäger dienen. Das kleine Kerlchen läßt sich mit Eurem Erfindungsgeist auch je nach Missionsanforderung umrüsten. Ob mit Greifarmen oder waffenstarrenden Gliedmaßen – der Kleine läßt sich in brenzligen Situationen oft bequem ins Ungewisse vorschicken oder zu Ablenkungsmanövern benutzen.

Auch und vor allem technisch beschreitet „Doppelgänger" Neuland. Für die Charaktere und das Terrain lizensierte man eine aus der Medizin stammende Voxel-Engine. Wir konnten kaum fassen, mit wieviel Details die Voxel-Sprites bei einer ersten Präsentation aufwarten konnten. Um Euch einen Eindruck vermitteln zu können, stellt Ihr Euch am besten einen hochwertig gerenderten Charakter vor, den Ihr jetzt allerdings in Echtzeit bewegen könnt. 16 bis 20 dieser Sprites können sich bei 30 Frames pro Sekunde auf Eurem Bildschirm tummeln. Selbst detaillierteste Kleidung, Waffen und Uniformen an den Charakteren verursachen keine nennenswerten Geschwindigkeitseinbußen. Die Modelle für die Sprites werden zunächst aus Ton und Gips gefertigt, dann lasergescannt und mit Motion Capturing zu Leben erweckt. Die Hauptspielfigur besitzt die unglaubliche Anzahl von 300 verschiedenen Bewegungsabläufen. Das Terrain des Planeten bedient sich der Isoblendingtechnik, die eine Kombination aus einem isometrischen Flächenelement-System und großen Voxels ist. Terraforming, sprich Löcher in den Boden sprengen, Gruben graben bis Ihr auf Wasser stoßt, oder einfach Land erhöhen oder senken wird auf diese Weise zum Kinderspiel. In der Kombination mit Alphablending werden Euch zudem die schönsten Transparenzeffekte wie durchsichtiges Wasser beschert.

Durch die Auslieferung auf dem neuen DVD-System will man die ungeheuren Datenmengen bezwingen. Da die Markteinführung dieses Systems und auch die Fertigstellung der Entwicklung von „Doppelgänger" noch einige Zeit auf sich warten lassen wird, kann mit dem Produkt nicht vor Ende 1998/Anfang 1999 gerechnet werden. Die heutigen Topcomputer Pentium 166 und 200 werden dann die Mindestanforderung sein, die High-End-Models mit der höchsten Detaildichte werden allerdings die nächste Prozessorgeneration benötigen.

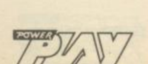


Anachronox: Sly Boots

Anachronox

Tom Hall, der wie Romero ebenfalls ein id-Software-Renegat ist, arbeitet an einem futuristischen Rollenspiel. Entgegen typischen PC-Rollenspielen, in denen man in eine große, unbekannte Welt geworfen wird, um diese fortan zu erkunden, orientiert Hall sich hier eher an den japanischen Video-Rollenspielen, bei denen die Abfolge der Ereignisse stark vom Ablauf einer zentralen Geschichte abhängig ist. „Anachronox" benutzt ebenfalls id-Softwares jüngste Engine, versetzt den Spieler allerdings in eine andere Perspektive, nämlich hinter und über den zu steuernden Charakter. Der Kamerawinkel ändert sich jedoch ständig und präsentiert das Geschehen immer in der günstigsten Sichtweise. Beim Gespräch mit einem NPC schwenkt die Kamera auf diesen und liefert Euch eine Großaufnahme. Nicht nur ein Held kann gesteuert werden, sondern bis zu drei aus einer Gruppe von sieben möglichen. In der Story haben Menschen in einer entfernten Galaxie einen Planeten gefunden, dessen Hauptstadt Anachronox einst das Heim von Millionen kontaminierter Aliens war, die unter den Folgen einer geheimnisvollen Seuche langsam dahinsiechten. Die aufwendigen und bizarren Bauten dieser fremden Kultur wie Tempel, gigantische Opferaltäre und andere architektonisch skurrile Behausungen verfielen schließlich dem Zahn der Zeit. Die menschlichen Siedler bauen ihre Häuser auf den Resten der geheimnisvollen Zivilisation. Diese eigentümliche Mischung oder besser der Kontrast der beiden Baustile verleiht dem Spiel eine ungewöhnliche Optik. In der Rolle des Kopfgeldjägers Sly Boots müßt Ihr das Rätsel um das Wegsterben der Alienrasse ergründen. Um der auftretenden Gefahren Herr zu werden, vermag sich der Spieler seine mächtigsten Waffen selbst zu konstruieren. Ähnlich dem „SpellMaker"-Feature in Bethesdas „Elder Scrolls"-Serie, wird es Euch freistehen, mittels verschiedener Elemente Eure ganz persönlichen Waffen zusammenzustellen. Die zu bekämpfende Monsterschar beläuft sich auf 150 verschiedene „Exemplare", 400 Dinge gibt es aufzusammeln oder zu manipulieren und 167 Gegenden zu erkunden. Die sich noch im Anfangsstadium befindliche Action-Rollenspiel-Mixtur wird nicht vor dem Herbst 1998 erscheinen. *fh*

Anachronox: Stiletto Anyway



DER INDUSTRIE GIGANT

„Geld regiert die Welt!“: Wirtschafts- und Transportsimulation für Anspruchsvolle



Die gelben Felder markieren das Einzugsgebiet des neuen Bahnhofs



Die ganze „Industrie Gigant"-Welt im Überblick



In den schön gestalteten Menüs kauft man Gebäude

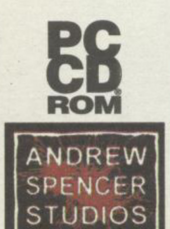
Wer kennt sie nicht, die typischen Wirtschaftssimulationen aus deutschen Landen: Meist in historischem Szenario angesiedelt, kann der Spieler vor allem in buchhalterisch angehauchten Menüs und Tabellen sein Fingerspitzengefühl in Sachen „Geld scheffeln“ unter Beweis stellen. JoWooD geht den anderen Weg: Nach dem eher als Fingerübung gedachten Rätselspaß „Think X“ arbeitet der Newcomer aus Österreich an einer anspruchsvollen Simulation, die eher an Klassiker wie „Transport Tycoon“ oder „A-Train“ denn an Programme Marke „Hanse“ erinnern soll. In „Der Industrie Gigant“ managt der Spieler ein kleines Imperium aus Fabriken und Transportunternehmen. Ganz zu Beginn hat der angehende Firmenboss lediglich etwas Startkapital. Damit daraus mehr wird, baut er zuerst einige kleine Rohstofflieferanten wie beispielsweise Holzfirmen auf. Damit deren Rohmaterial zu den ebenfalls rasch hochgezogenen Fabriken gelangt, folgt dann gleich der zweite wesentliche Spielteil: Das Managen der Transportwege. Transportiert wird wahlweise per Eisenbahn oder per Lkw. Je nach Szenario spielt dieser Teil die eigentliche Hauptrolle im Spiel: Die Züge oder Lkw sollten optimal mit dem Ausstoß der Fabriken abgestimmt sein, um möglichst selten teure Leerfahrten zu verursachen und zum anderen, damit immer rechtzeitig „just in time“ mit den Rohstoffen weitergearbeitet werden kann. Dazu muß sowohl die Strecke möglichst optimal geführt werden als auch der Fahrplan stimmen, nach dem Züge oder Lkw ihre Bestimmungsorte anfahren und die jeweiligen Waren mitnehmen. Mit den fertigen Erzeugnissen geht es schließlich weiter zu den eigentlichen Abnehmern der Produkte, den Supermärkten oder sonstigen Einzelhändlern. Erst dort rollt der Rubel und der Spieler bekommt für all seinen Aufwand einen möglichst hohen Preis bezahlt. Auf die Städte hat der Spieler nur indirekt Einfluß und kann nicht – wie etwa in „SimCity“ – eigene Reihenhaussiedlungen anlegen. Ob sich ein Kuhdorf zur blühenden Wirtschaftsmetropole mausert, hängt vor allem davon ab, welche Infrastruktur man drumherum aufbaut. Sobald ausreichend Arbeitsplätze und Einkaufsmöglichkeiten bereitstehen, schießen neue Siedlungen am Stadtrand empor. Umgekehrt gilt natürlich auch: Wer eine Region vernachlässigt, findet dort nach einiger Zeit nur noch ödes Brachland vor. Der Spieler sieht das gesamte Geschehen aus einer isometrischen Perspektive, die genau anzeigt, was wo und warum geschieht. Bei Bedarf kann man sich in verschiedenen Stufen tief in das Geschehen hineinzoomen. Eine erste Betaversion des „Industrie Giganten“ machte bereits einen vielversprechenden Eindruck; insbesondere die Gewichtung der vielfältigen Elemente scheint so gelungen zu sein, daß ein sinnvolles Gleichgewicht aus Detailreichtum und Spielbarkeit erreicht wird. Ob das für das fertige Programm gilt, kann freilich erst ein Test zeigen: Etwa im Herbst können neugierige Wirtschaftsbosse ihr eigenes Firmenimperium am PC aufbauen. *ste*

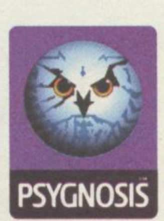
Der Industrie Gigant
Genre
Wirtschaft
Hersteller
JoWooD/Bomico
Erscheinung geplant
Juli '97








PC CD ROM
ANDREW SPENCER STUDIOS


PSYGNOSIS

ist der Unsichtbare.

Schauplätze kommender Kriege bieten eine besondere taktische Gemeinheit:

Überraschungen. So sind ganze Armeen in Wäldern und hinter Bergen unsichtbar.

Bis die Gefahr vorüber – oder die Zeit zum Angriff gekommen ist.

Im Exklusiv-Vertrieb von: BOMICO Entertainment Software http://www.bomico.de

ACTIO

Quake 2 –

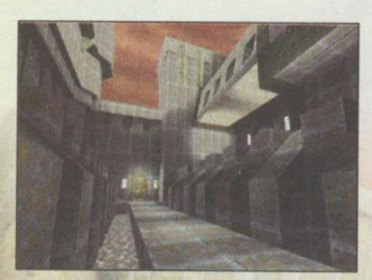
Neues für starke Nerven und schnelle Reflexe: Ein ausführliches Preview der kommenden PC-Actionspiele



Einer der neuen, ungewöhnlichen Gegner in id Softwares „Quake 2“



Neue und interessante Lichtspiele in „Quake 2“



Immer noch düster, aber detaillierter

Die Welt der 3D-Spiele befindet sich im Umbruch: Wo bislang id Software und 3D-Realms den Markt fast alleine beherrschen, drängen Hersteller wie Epic MegaGames nach und könnten ernsthaft die Vormachtstellung der einst unangreifbaren Klassiker unter den Spielefirmen bedrohen. Vor allem Epics „Unreal“ hat größte Chancen, den etablieren Herstellern sowohl mit besserer Technik als auch mit frischen Ideen Paroli zu bieten. Aber die wehren sich: id Software werkelt fleißig an der Fortentwicklung seiner „Quake“-Engine, und 3D-Realms arbeitet bei dem „Prey“-Projekt gar schon an der übernächsten Generation von Programmen. Den Herstellern geht es aber um wesentlich mehr als nur um ihre eigenen Spiele: Eine immer wichtigere Bedeutung kommt dem Lizenzgeschäft mit den Engines zu. Alleine id Software verdient mit sechs Lizenzen an andere Firmen runde 5 Mill. Dollar, dazu kommt bei Erscheinen der Spiele noch eine saftige Gewinnbeteiligung. Wir haben alle Informationen über dieses Trio der wichtigsten 3D-Shooter gesammelt und zeigen, mit welchen Entwicklungen die Freunde flotter Actionkost in den kommenden Monaten und Jahren zu rechnen haben.



„Quake 2“: Vor allem der Gegner rechts hat erkennbar mehr Details als bisherige Polygonmännchen

Quake 2

Keine Frage: id Software ist der Altmeister im Genre der Ballerorgien. Gegenüber der Konkurrenz hat die Firma aus Mesquite/Texas einen möglicherweise entscheidenden Vorteil: Die Basis der aktuellen 3D-Technologie ist tausendfach bewährt, kann wohl noch einige Jährchen mit anderen Programmen mithalten und hat praktisch keine Bugs mehr. Bereits jetzt gibt es zahlreiche Umsetzungen auf andere Systeme wie

N IN 3D

Prey – Unreal

auf Unix, versuchsweise hat Hauptprogrammierer John Carmack sogar einen Apple-Port geschrieben. So kommt es technisch nicht zu großen Umwälzungen, wohl aber zu kleinen und feinen Verbesserungen im Detail: Deutlich realistischer als in der aktuellen Engine wird etwa die Berechnung von Lichtquellen, künftig sollen alle Objekte und Gegner lebensechte Schatten werfen. Auch die Monster selbst bestehen aus mehr Polygonen, sind wesentlich aufwendiger animiert und bewegen sich naturgetreuer. Farblich tut sich ebenfalls einiges: id Software kündigt an, in „Quake 2“ statt der etwas tristen Farbgebung wie sie das Vorgängerprogramm bietet, jetzt grundsätzlich auf den bunteren 16-Bit-HiColor-Modus zu setzen. Ähnlich wie im demnächst anstehenden „Hexen 2“, das auf einer Mischung der „Quake 1“- und der „Quake 2“-Engine basiert, gibt es mehr bewegte Objekte wie z.B. sich drehende Tunnel. Und: Endlich darf man die Fensterscheiben zu Glassplittern zerschießen. Ohne bereits jetzt Einzelheiten bekanntzugeben, betont id Software, daß „Quake 2“ zahlreiche Änderungen beim Spieldesign bieten wird. So erledigt der Spieler nicht eine Mission nach der anderen, sondern kann sich bei Bedarf wieder rückwärts durch das Spiel bewegen und bereits geschaffte Level nochmals besuchen – ob man vor- und zurücklaufen muß, um beispielsweise irgendwelche Rätsel zu lösen oder Schalter zu betätigen, steht bislang nicht fest. Was den Multiplayer-Modus angeht, so wird vermutlich von vornherein das populäre „Capture the Flag“-Spielprinzip eingebaut, außerdem können sich bis zu 32 Spieler in den Gängen tummeln, in der ersten „Quake“-Engine kann man die Beschränkung auf 16 Teilnehmer nur mit Tricks umgehen.

Prey

„Prey“ ist der große Unbekannte im Genre der 3D-Ballerorgien. Erst kürzlich warf 3D-Realms alle bisherigen Planungen in einem Befreiungsschlag über den Haufen und fing mit dem Spieldesign ganz von vorne an. So läßt sich nur schwer abschätzen, in welche Richtung sich das in einem Science-fiction-Szenario angesiedelte Programm entwickeln wird. Fest steht: Der Spieler übernimmt die Rolle eines Apachen-Indianers namens Talon Brave, der unversehens in eine Geschichte mit intergalaktischen Dimensionen stolpert. Hauptgegner sind die kämpferischen Trocara, über denen als unbekannte und höchst geheimnisvolle Rasse die „Keeper“ thronen



„Preditor“, den hauseigenen Leveleditor für „Prey“, liefert 3D-Realms beim fertigen Programm mit

Schöne Grüße von der Enterprise: Dieser „Prey“-Screenshot erinnert deutlich an StarTrek

MEINUNG

Neben der reinen Technik interessiert vor allem, ob sich die Hersteller beim Thema Gameplay endlich Neues einfallen lassen. Abgesehen von Epic, die schon recht detailliert auf Einzelheiten eingehen, halten sich die Firmen aber bedeckt – kein Wunder, die Konkurrenz liest schließlich mit. Dabei wissen es alle: Das Genre „3D-Shooter“ muß neue Wege gehen, das Actionprinzip „durch Gänge rennen“ und „erst schießen, dann denken“ ist angezählt, der KO läßt nicht mehr lange auf sich warten, und auch das leidenschaftlichste Publikum in den vorderen Reihen erwartet bei den neuen Spielen mehr Raffinesse. Vor allem drei entscheidende Verbesserungen sind zu erwarten: Zum einen dürfte es endlich wieder spannende Geschichten statt der völlig sinnlosen Metzeleien geben. Eine Story kostet den Hersteller vergleichsweise wenig Aufwand, vermag den Spieler aber tief in die künstliche Welt hineinzuziehen – warum also darauf verzichten? Zum anderen dürften die Hersteller Anleihen bei Rollenspielen machen und dem Helden Charakterwerte spendieren, die man langsam aufbauen muß, um auch gegen die stärkeren Gegner in späteren Leveln noch bestehen zu können. Schließlich ist zu erwarten, daß vereinzelt Elemente aus dem Adventure-Genre den Weg in die Spiele finden: Dann gibt es vielleicht etwas anspruchsvollere Knobeleien als nur das Problem, wo welcher Schlüssel für die nächste verschlossene Tür zu finden ist.





Eine weitere Level-Designstudie zu „Prey“ mit ungewöhnlicher Farbgebung







Drei der Monsterkreaturen aus „Unreal“, deren Gestalt der Spieler annehmen kann

(Parallelen zu „Deep Space Nine“ dürften kein Zufall sein). Besonders aufwendig wird die Grafikengine, allerdings mit einem kleinen Haken: Ohne fixe 3D-Beschleunigerkarte läuft nach aktuellen Planungen nichts. Die Programmierer von 3D-Realms legen besonderen Wert darauf, daß die gesamte „Prey“-Welt aus einzelnen Objekten aufgebaut ist. Das hat unter anderem zur Folge, daß sich praktisch alles kaputtmachen läßt: Wer etwa hinter einer Tür einen besonders gefährlichen Monstertrupp vermutet, beschießt alle Wände mit Raketen und das ganze Gemäuer über den Gegnern stürzt ein. Gleiches gilt für Brücken oder Gänge: Falls der schwer angeschlagene Spieler von einem Rudel böser Biester verfolgt wird, macht es beispielsweise Sinn, eine Brücke zu sprengen oder einen Tunnel kollabieren zu lassen und den Jägern somit den Weg abzuschneiden. Auch was andere technische Details angeht, könnte das fertige Prey neue Maßstäbe setzten: Erstmals mischen sich die Lichtquellen und -filter nach korrekten physikalischen Gesetzten, wer eine farbige Rakete an einer bunten Glaswand entlang schießt, kann auf der anderen Seite wirklichkeitsgetreue Lichteffekte bestaunen. Den hauseigenen Editor, von 3D-Realms „Preditor“ getauft, bekommt der Käufer gleich zum Spiel mitgeliefert.

Unreal

Was dran ist an „Unreal“, wird sich schon demnächst zeigen: Nach mehreren Jahren Entwicklungsarbeit will Hersteller Epic das Programm noch in diesem Sommer dem neugierigen Publikum präsentieren. Neben zahlreichen technischen Finessen (siehe hierzu auch unser ausführliches Preview in PP 11/96) darf der Spieler sich vor allem auf eine interessante Story um einen abgestürzten Gefängistransport freuen: Als entfleuchter Sträfling erkundet man den Planeten Gryphon. Der ist von allerlei Aliens bewohnt, unter anderem von den garstigen **Skaarj** (sprich: Scär). Langsam entfaltet sich ein Plot um einen seltenen Rohstoff namens Tarydium, der auf dem Planeten reichlich vorkommt und durch seine magnetischen Kräfte schon allerlei fremde Raumschiffe zur Bruchlandung zwang: Der Planet ist eine Art Bermuda-Dreieck des Weltalls und beheimatet zahlreiche, sich gegenseitig erbittert bekämpfende Alienrassen. Nicht alle davon reagieren feindlich auf den Spieler, manche sind freundlich und helfen mit Rat und Tat weiter. Wesentliches Element sind die „Morphing Stations“, bestimmte Stellen, an denen der Spieler die Gestalt von vier anderen Rassen annehmen kann und wahlweise als fliegendes oder schwimmendes Wesen, als kleines Insekten-ähnliches Geschöpf oder als riesiges Biest mit großen Schlagkräften die Welt erkundet und sich verteidigt. Diese Idee hat natürlich auch im eingebauten Multiplayer-Modus größere Auswirkungen. Neben einer ausgefeilten Engine setzt „Unreal“ noch auf andere technische Feinheiten: So konnte Epic für die künstliche Intelligenz der Außer-

„Unreal“ bietet detaillierte Gemäuer voller ungewöhnlicher Ideen



Ein schwerbewaffnetes Monster im Anmarsch auf den Spieler

Statt Leveln gibt es in „Unreal" Gebäude, die der Spieler in beliebiger Reihenfolge abklappern darf

Eine Brücke und ein fliegendes Unwesen über brodelnden Lavamassen

irdischen Steven Polge anheuern. Der ehemalige IBM-Programmierer hat sich in der Internet-Gemeinde schnell einen legendären Ruf erarbeitet, indem er in seiner Freizeit die „Reaper-Bots" für den aktuellen id-Shooter entwickelte. Diese „Bots" sind höchst klevere Computergegner, die sich fast wie echte Netzwerkgegner verhalten, auf eigene Faust den Level erkunden, sehr schnell lernen, welche Stärken und Schwächen der menschliche Spieler hat und sie dann gnadenlos ausnutzen, um selbst zum „Abschuß" zu kommen. Diese KI verleiht Polge den „Unreal"-Monstern, und das hat direkten Einfluß auf das Spieldesign: Statt viele dumme Gegner als wandelnde Zielscheiben aufzufahren, trifft der Spieler auf eher wenige Feinde, die sich dafür aber sehr klug verhalten und sogar miteinander kommunizieren. So kann es durchaus passieren, daß die Skaarj sich gegenseitig Befehle in ihrer Aliensprache zubrüllen, mit denen sie ihre Vorgehensweise untereinander abstimmen. Übrigens: „Unreal" wird neben einer männlichen auch eine weibliche Spielfigur bieten. *ste*

DUKE NUKEM FOREVER

In der Szene schlug die Nachricht ein wie eine Bombe: Für „Duke Nukem Forever", den nächsten 3D-Shooter von 3D-Realms, hat der Hersteller die „Quake 2"-Grafikengine von id Software lizensiert. Und das, obwohl die beiden Firmen sonst erbitterte Konkurrenten sind. Über das eigentliche Gameplay ist bislang wenig bekannt, nur so viel: Duke darf diesmal in Las Vegas spielen und kämpft sich durch Kasinos, Stripläden, den Grand Canyon sowie das berühmt-berüchtigte Alien-Absturzgebiet Area 51. Außerdem gibt es wieder einige Level im Weltraum. Vor allem die Arbeiten am berühmten MGM-Casino sind bereits fortgeschritten: Dort finden sich sogar funktionstüchtige Slot-Maschinen, Roulettetische und ähnliche Gags. Duke darf gelegentlich Fahrzeuge benutzen und sogar auf einer Harley durch einen Level brettern. Derzeit geplanter Erscheinungstermin: Anfang 98. Sobald wir erste Screenshots haben, werden wir sie natürlich ausführlich in Power Play vorstellen.



Die „Quake 2"-Engine wird an 3D-Realms überreicht. Scott Miller mit der Source-Code-CD, Todd Hollenshead von id Software nimmt den Scheck entgegen und George Broussard hält den Vertrag in Händen (von links nach rechts)

Daten & Termine

	Quake 2	Unreal	Prey
Hersteller	id Software	Epic MegaGames	3D-Realms
Geplanter Erscheinungstermin	Ende 97	(Spät-) Sommer 97	Ende 98
3D-Beschleunigung	verschiedenste, v.a. 3Dfx & Rendition	MMX, 3Dfx andere Karten unbekannt	Soll nicht ohne 3D-Beschleuniger laufen
Programmcode der Engine lizenziert an:	2 noch geheime Hersteller, außerdem an – SiN (Hipnotic) – Duke Nukem Forever (3D-Realms) – Golgotha (Crack-dot-Com) – Daikatana/Anachronox (Ion Storm)	2 geheime In-House-Titel, außerdem an – StarTrek: First Contact (Microprose) – Wheel of Time (Legend)	Nichts, soweit bekannt



Versand
Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Bestelltelefon
08142/59640

Bestellfax
08142/54654

Bestellannahme:
Mo. - Do. 9[00] - 18[00] Uhr
Freitag 9[00]-17[00] Uhr

E-Mail:
wial@compuserve.com

CD-ROM GAMES

3D GAME CREATION SYSTEM	DA	29,90
3D FILMSTUDIO / WIN 95 -Microsoft-	KD	69,90
3D ULTRA MINIGOLF	**KD**	**49,90**
3D ULTRA PINBALL	DA	39,90
9 - THE LAST RESORT	DA	79,90
688i Hunter Killer / WIN 95*	KD	75,90
ABARON	DA	29,90
ABUSE	KD	65,90
ACES OVER EUROPE (Sierra Originals)	DA	14,95
ACROSS THE RHINE (PowerPlus)	E	19,90
ACTION SOCCER DELUXE INCL. GAMEPAD	KD	24,90
ADIDAS POWER SOCCER	**DA**	**69,90**
ADVANCED TACTICAL FIGHTER GOLD	KD	79,90
ADVENTURES OF LOMAX	**DA**	**59,90**
AFTERLIFE (updatefähig)	DA	39,90
AGE OF SAIL	KD	79,90
AGENT ARMSTRONG*	**KD**	**69,90**
AH-64D LONGBOW GOLD (Origin)	KD	85,90
AIR BUCKS (Sierra Originals)	DA	19,90
AIR WARRIOR 2	KD	79,90
ALBION INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	39,90
AL LOWE PACK (SIERRA)	**KD**	**49,90**
incl. Freddy Pharkas, Torin's Passage und Larry 6		
ALEXANDER DER GROSSE*	**KD**	**79,90**
ALONE IN THE DARK TRILOGIE 1-3	KD	39,90
ALPHASTORM*	DA	89,90
AMBER - JOURNEYS BEYOND	**KD**	**69,90**
AMERICAN DREAM	KD	39,90
AMERIKA 1861-65	KD	29,90
ANCIENT EMPIRES - RISE & RULE	KD	34,90
ARCADE AMERICA	KD	79,90
ARMORED FIST	KD	35,90
ARMORED FIST 2.0* (NovaLogic)	KD	79,90
ASCENDANCY	KD	35,90
ASTERIX - DIE GROSSE REISE	KD	39,90
ASTERIX & OBELIX / WIN 95	KD	54,90
ASTERIX & OBELIX: Suche n. d. schw. Gold	**KD**	**49,90**
ATLANTIS*	**KD**	**79,90**
AUFSCHWUNG OST	KD	29,90
AWARD WINNERS GOLD COLLECTION	E	19,90
AZRAEL'S TEAR	KD	69,90
BACKGAMMON & BRIDGE DELUXE / WIN 95	DA	29,90
BANZAI BUGS	**KD**	**59,90**
BAPHOMETS FLUCH INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	79,90
BATMAN FOREVER	DA	29,90
BATTLE BEAST	DA	24,90
BATTLE CRUISER 3000 AD	**KD**	**29,90**
BATTLE DROME	KD	19,90
BATTLE ISLE 2 INCL. ERBE DES TITAN	KD	29,90
BATTLE ISLE 3 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	49,90
BATTLE RACE*	DA	65,90
BAZOOKA SUE	KD	79,90
BEAVIS & BUTTHEAD: Calling all Dorks	DA	24,90
BEAVIS & BUTTHEAD: LITTLE THINGIES	DA	24,90
BEAVIS & BUTTHEAD: WIENER TAKES ALL	DA	24,90
BERMUDA SYNDOME	KD	29,90
BERNHARD LANGER GOLF	KD	29,90
BETRAYAL AT KRONDOR	DA	29,90
BETRAYAL AT ANTARA*	DA	79,90
BIING! SPECIAL EDITION	KD	49,90
BIOFORGE (EA Classics)	KD	29,90
BIRTHRIGHT*	**DA**	**79,90**
BLAST CHAMBER*	DA	79,90
BLEIFUSS 2	KD	49,90
BLOOD & MAGIC (AD&D)	KD	35,90
BLUE BYTE COLLECTION: HISTORY LINE, BATTLE TEAM 2, DIE SIEDLER CLASSIC	**KD**	**39,90**
BOLO	DA	49,90
BOTSOCCER	KD	59,90
BREAKOUT (ARKANOID REMAKE)	DA	24,90
BUBBLE BOBBLE	DA	39,90
BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE	DA	29,90
BUG	DA	59,90
BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL	KD	24,90
BUNDESLIGA MANAGER 97	KD	64,90
BURNING STEEL 4	DA	29,90
BUST A MOVE 2: ARCADE GAME	**KD**	**59,90**
CAESAR 1 (Sierra Originals)	DA	29,90
CARIBBEAN DISASTER	KD	9,90
CATZ - YOUR COMPUTER PETZ	E	29,90
CAVELAND	DA	59,90
CHESSMASTER 5000 / WIN 95	E	69,90
CHEWY - ESC VON F5 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	39,90
CIVIL WAR: ROBERT E. LEE	**KD**	**34,90**
CIVILIZATION (PowerPlus)	E	15,90
CIVILIZATION 2 SUPER BUNDLE: CIVILIZATION 2 + MISSION + LÖSUNGSBUCH	**KD**	**89,90**
CIVILIZATION 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	59,90
CIVILIZATION 2 SCENARIO CD	KD	39,90
CIVILIZATION 2 TOOLKIT (Walnut Creek)	E	19,90
CLIF DANGER	DA	49,90
CLOSE COMBAT / WIN 95 (Microsoft)	E	69,90
CLUEDO - DER MEISTERDETEKTIV (Hasbro)	KD	69,90
COLONIZATION	KD	29,90
COLONY (M.U.L.E. REMAKE)	DA	24,90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2	KD	39,90
COMANCHE 3.0 (NovaLogic)*	KD	79,90
COMMAND & CONQUER INCL. LÖSUNG	KD	89,90
COMMAND & CONQUER SVGA / WIN 95	**KD**	**89,90**
COMMAND & CONQUER COMPANION	DA	29,90
COMMAND & CONQUER SOUNDTRACK AUDIO CD		**34,90**
COMMAND & CONQUER: ALARMSTUFE ROT BUNDLE: C&C2: ALARMSTUFE ROT + MISSION CD + LEVEL-CD UND LÖSUNGSBUCH	**KD**	**119,90**
COMMAND & CONQUER: Alarmstufe Rot + Lsg.	KD	89,90
COMMAND & CONQUER: Alarmst. Rot Mission	**KD**	**29,90**
COMMAND & CONQUER: Alarmstufe Rot Level	DA	19,90
CONSPIRACY	DA	24,90
CONQUEROR AD 1086	KD	35,90
CONQUEST EARTH - DAS MANIFEST*	**KD**	**89,90**
CONQUEST OF THE NEW WORLD DELUXE	**KD**	**35,90**
CREATURE SHOCK (White Label)	DA	24,90
CROW: CITY OF ANGELS	DA	65,90

CD-ROM GAMES

GRAVIS GAME PAD SUPER-BUNDLE INCL. CREATURES + MARTINI RACING	**KD**	**59,90**
CRUSADER - NO REGRET	KD	39,90
CYBERIA 2	KD	29,90
CYBER GLADIATORS	KD	24,90
CYBERSTORM	**KD**	**29,90**
D	DA	24,90
DAGGERFALL - DIE SCHRIFTEN DER WEISEN	KD	69,90
DARK REIGN*	**DA**	**75,90**
DARKLIGHT CONFLICT	KD	79,90
DAS AMT	KD	45,90
DAVIS CUP TENNIS	DA	69,90
DAY OF THE TENTACLE	KD	35,90
DAYTONA USA	DA	69,90
DEADLY TIDE (Microsoft)	E	69,90
DEADLINE	DA	45,90
DEADLOCK - PLANETARY CONQUEST	KD	79,90
DEATHTRAP DUNGEON*	**KD**	**89,90**
DEMONWORLD*	**KD**	**69,90**
DER MEISTER (Sierra Originals)	KD	29,90
DER REEDER	KD	24,90
DESCENT	DA	29,90
DESCENT 2	**KD**	**29,90**
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN (AD&D)*	**KD**	**79,90**
DESERT STRIKE & JUNGLE STRIKE	E	19,90
DESTRUCTION DERBY	DA	29,90
DESTRUCTION DERBY 2 / WIN 95	KD	75,90
DIABLO INCL. LÖSUNGSBUCH	DA	69,90
DIABLO MAGIC ZUSATZ CD	KD	19,90
DIE FUGGER 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	49,90
DIE PANDORA AKTE	KD	79,90
DIE TOTAL VERRÜCKTE RALLYE	KD	29,90
DIG IT!	DA	39,90
DISCWORLD	KD	29,90
DISCWORLD 2: VERMUTLICH VERMISST ...?	KD	74,90
DOGZ - SCREENSAVER	E	29,90
DOMINION*	**KD**	**75,90**
DOWN IN THE DUMPS	**KD**	**39,90**
DRAGON DICE (AD&D)*	**DA**	**69,90**
DRAGON HEART: FIRE & STEEL	KD	69,90
DRAGON LORE 2	KD	79,90
DRAGONS LAIR	KD	11,90
DREAM WEB (White Label)	KD	29,90
DROWNED GOD*	E	69,90
DRUIDENZIRKEL	KD	19,90
DSA: DIE SCHICKSALSKLINGE	KD	29,90
DSA: STERNENSCHWEIF	KD	29,90
DSA: SCHATTEN ÜBER RIVA	KD	39,90
"DAS SCHWARZE AUGE"-TRILOGIE	**KD**	**75,90**
incl. Schicksalsklinge, Sternenschweif & Schatten über Riva und Lösungsbuch Teil 1-3		
DUNE 2 - BATTLE FOR ARRAKIS	KD	29,90
DUNGEON KEEPER*	**KD**	**85,90**
DUNGEON MASTER 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	19,90
EARTH 2140	**KD**	**39,90**
EARTHWORM JIM 1 & 2	KD	39,90
EARTHSIEGE (Sierra Originals)	KD	19,90
EARTHSIEGE 2	KD	39,90
ECSTATICA	DA	29,90
ECSTATICA 2	KD	69,90
EGYPTIA	DA	49,90
EISHOCKEY MANAGER	KD	24,90
ELISABETH I. INCL. LÖSUNG	KD	69,90
ENEMY NATIONS*	KD	75,90
EPIC PINBALL	DA	29,90
ERASER	DA	19,90
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	E	19,90
EVIDENCE*	**DA**	**69,90**
EXHUMED*	**DA**	**75,90**
EXTREME ASSAULT SPECIAL EDITION	**KD**	**69,90**
EXTREME VELOCITY COMPILATION INCL. EF 2000, AH-64D LONGBOW UND A.T.F. US	**KD**	**99,90**
F1 MANAGER 96 (Software 2000)	KD	69,90
F-117A NIGHTHAWK	DA	9,90
F-22 LIGHTNING II (NOVALOGIC)	KD	79,90
FADE TO BLACK (EA CLASSICS)	KD	9,90
FABLE - DAS FANTASY ADVENTURE	KD	75,90
FALLEN HAVEN	KD	89,90
FALLOUT / DOS, WIN95*	DA	69,90
FANTASY GENERAL	KD	29,90
FAST ATTACK	E	39,90
FATAL RACING	DA	35,90
FIFA 96 (EA Classics)	KD	29,90
FIFA 97	KD	79,90
FIFA SOCCER MANAGER*	**KD**	**75,90**
FIRE FIGHT / WIN 95	DA	29,90
FIRO & KLAWD	**DA**	**65,90**
FLIGHT UNLIMITED	KD	35,90
FLYING CORPS	KD	69,90
FLUGSIMULATOR 6.0	KD	89,90
APOLLO COLLECTION AIRBUS	DA	49,90
APOLLO COLLECTION BOEING	DA	49,90
APOLLO COLLECTION GREAT AIRLINES	DA	49,90
APOLLO COLLECTION BUSINESS JETS	DA	49,90
FLIGHT ADVENTURES (APOLLO)	DA	65,90
FLIGHT SHOP (BAO)	DA	79,90
FLIGHT TOWER FLUGLOTSENSIMULATION	DA	89,90
FS 5.1/6.0 FSFX UPGRADE KIT	DA	69,90
FS 5.1/6.0 REAL FLIGHT ADVENTURE "PILOT"	E	65,90
FS 5.1/6.0 RESCUE AIR 911 (APOLLO)	E	69,90
FS 5.1/6.0 SCENERY AUSTRALIEN	DA	49,90
FS 5.1/6.0 SCENERY AZOREN & MADEIRA	DA	69,90
FS 5.1/6.0 SCENERY CZECHIA/HUNGARY/SLOW	DA	59,90
FS 5.1/6.0 SCENERY EUROPE 1 (D,A,CH,NL)	DA	59,90
FS 5.1/6.0 SCENERY EUROPE 2 (F, L, KORS.)	DA	59,90
FS 5.1/6.0 SCENERY HONG KONG	DA	39,90
FS 5.1/6.0 SCENERY MADRID	DA	49,90
FS 5.1/6.0 SCENERY & OBJECT DESIGNER	DA	69,90
FS 5.1/6.0 SCENERY SOUTH CALIFORNIA	**E**	**69,90**
FS 5.1/6.0 SCENERY TOULOUSE	DA	49,90
FS 5.1/6.0 SCENERY VENEDIG	DA	49,90
FS 5.1/6.0 SWISS AIRCRAFT COLLECTION	DA	49,90

CD-ROM GAMES

FLINTSTONES SCREENSAVER WIN & MAC	DA	24,90
FLOTTENMANÖVER / WIN 95	KD	69,90
FORMEL 1 (Psygnosis)	**KD**	**79,90**
FORMEL 1 & ORCHID RIGHTEOUS 3D	**DA**	**449,90**
FORMULA CART*	**DA**	**69,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX 1 (PowerPlus)	DA	29,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2	KD	79,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 LEVEL CD	DA	29,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 SUPER BUNDLES:		
INCL. F1GP2 & LEVEL CD & FAHRERTRAINING CD		
MIT "GRAND PRIX" LENKRAD (Thrustmaster)	**KD**	**259,90**
MIT "FORMULA T2" LENKRAD (Thrustmaster)	**KD**	**299,90**
FORMULA ONE GP 2 FAHRERTRAINING	KD	29,90
FRAGILE ALLEGIANCE	KD	69,90
FREDDY PHARKAS -Sierra Originals-	DA	19,90
FRITZ 4 (CHESSBASE)	KD	129,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL 97	E	69,90
FRONT PAGE SPORTS: GOLF*	KD	69,90
FUNSOFT STRATEGIE EDITION	KD	59,90
incl.Kaiser, Ascendancy, Jagged Alliance)		
FX FIGHTER	DA	29,90
FX FIGHTER TURBO	DA	65,90
G-NOME	**KD**	**65,90**
GABRIEL KNIGHT	KD	29,90
GABRIEL KNIGHT 2 INCL. LÖSUNG	**KD**	**49,90**
GENE MACHINE	KD	24,90
GENE WARS	KD	35,90
GEX (Microsoft)	E	59,90
GIGA PACK VOL. 1 (KOCH MEDIA)	KD	79,90
GOBLIIINS 1 & 2 (Sierra Originals)	KD	29,90
GOBLIIINS 3 (Sierra Originals)	KD	29,90
GOLDEN GATE KILLER (Softprice)	KD	24,90
GONE FISHING INCL. ANGELBOX	E	19,90
GRAND PRIX MANAGER 2	KD	79,90
GRID RUN	DA	59,90
GROSSE SCHLACHTEN COMPILATION	**KD**	**79,90**
GUBBLE	KD	49,90
GUN PACK: TOP GUN & GUNSHIP 2000	**KD**	**39,90**
HANSE DELUXE	KD	34,90
HARPOON 97	KD	85,90
HARVEST OF SOULS: Stadt d. verl. Seelen*	KD	79,90
HATTRICK WINS*	KD	75,90
HATTRICK (IKARION)	KD	19,90
HAVE A N.I.C.E. DAY	**KD**	**65,90**
HELICOPS*	**DA**	**49,90**
HELLBENDER (Microsoft)	E	79,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC	KD	29,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	**KD**	**79,90**
HEXAGON KARTELL	KD	69,90
HIND - LIEBER ROT ALS TOD	**KD**	**29,90**
HISTORY LINE 1914-18 (BLUE BYTE CLASSIC)	KD	19,90
HOLIDAY ISLAND	KD	69,90
HOLIDAY ISLAND SZENARIO CD	KD	29,90
HUMANS 3 - EVOLUTION	DA	9,90
HUGO 3	KD	39,90
HUGO SCREENSAVER	KD	35,90
HUGO 4	KD	69,90
HUNTER HUNTED	KD	65,90
HYPERBLADE	KD	29,90
iF22 ASF*	**KD**	**85,90**
iM1 A2 ABRAMS PANZER	**KD**	**89,90**
INCA	KD	19,90
INCA 2	KD	19,90
INCA COLLECTION 1-3	KD	39,90
INDEPENDENCE DAY / WIN 95*	**KD**	**75,90**
INDIANA JONES 4 - FATE OF ATLANTIS	KD	35,90
INDYCAR RACING 1	DA	24,90
INDYCAR RACING 2 / WIN 95, MAC	DA	29,90
INFERNO	KD	29,90
INTERNATIONAL MOTO X	DA	79,90
INTERSTATE 76	**E**	**79,90**
IRON & BLOOD: WARRIORS OF RAVENLOFT	DA	69,90
IRON MAN / X-O MANOWAR	DA	65,90
ISNOGOUD / WIN 95	KD	69,90
JACK NICKLAUS GOLF 4.0 / WIN 95	**KD**	**79,90**
JACK ORLANDO	KD	39,90
JAGGED ALLIANCE INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	29,90
JAGGED ALLIANCE 2: DEADLY GAMES*	KD	69,90
JAGGED ALLIANCE 2: DEADLY GAMES	E	39,90
JAMES BOND COLLECTION (TRIVIA GAME)	KD	69,90
JAZZ JACKRABBIT	DA	29,90
JEDI KNIGHT (updatefähig)	**E**	**89,90**
JOHN MADDEN 97	DA	89,90
JURASSIC PARK	E	24,90
KAISER DELUXE	KD	29,90
KICK OFF 96	DA	29,90
KICK OFF 97	KD	69,90
KINGDOM OF MAGIC	KD	39,90
KING'S QUEST COLLECTION 1-6	E	39,90
KING'S QUEST 7 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	34,90
KKND: KRUSH, KILL & DESTROY	**DA**	**59,90**
KOALA LUMPUR*	**KD**	**59,90**
KOLUMBUS	KD	24,90
KYRANDIA 2: HAND OF FATE (White Label)	DA	24,90
KYRANDIA 3: MALCOLM'S REVENGE	KD	19,90
L.A. BLASTER	KD	29,90
LANDS OF LORE (White Label)	DA	24,90
LANDS OF LORE 2 - Götterdämmerung*	**KD**	**89,90**
LAST RITES*	**KD**	**59,90**
LEISURE SUIT LARRY COLLECTION TEIL 1-6	E	29,90
LEISURE SUIT LARRY 7 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	79,90
LEISURE SUIT LARRY SUPER COLLECTION: Larry 1-6 DA, Larry 7 KD, Lösungsbuch Teil 1-7		**99,90**
LEMMINGS 3 - ALL NEW WORLD	DA	29,90
LINKS LS	DA	89,90
LITTLE BIG ADVENTURE (EA Classics)	KD	29,90
LITTLE BIG ADVENTURE 2*	**KD**	**79,90**
LODE RUNNER	KD	29,90
LORDS OF THE REALM 2	KD	79,90
LORDS OF THE REALM 2 EXPANSION PACK	**KD**	**29,95**
LOST EDEN	KD	24,90
LOST IN TIME 1&2	KD	19,90
LOST VIKINGS 2	**KD**	**65,90**
LUCAS ARTS TOP ADVENTURES	KD	59,90
incl. Indy 4, Day of the Tentacle, Monkey Island 2		
M1 TANK PLATOON	E	9,90
M.A.X.	**KD**	**69,90**
MAD NEWS	KD	19,90

CD-ROM GAMES

MAGIC CARPET PLUS CLASSIC Incl. Data CD	KD	14,90
MAGIC - DIE ZUSAMMENKUNFT (MicroProse)	KD	69,90
MAGIC - THE GATHERING / WIN 95 (ACCLAIM)	KD	65,90
MADE IN GERMANY COLLECTION	KD	19,90
incl. Battle Isle 2, Sternenschweif und Anstoss		
MAD TV 2	KD	69,90
MAG!	KD	29,90
MAGIC CARPET 2 (EA Classics)	KD	29,90
MASTER OF ORION 2	**KD**	**69,90**
MDK	**KD**	**65,90**
MECHWARRIOR 2 (Softprice)	KD	29,90
MECHWARRIOR 2: MERCENARIES	KD	85,90
MEGA PACK 5 (KOCH MEDIA)	DA	79,90
MEGA PACK 6 (KOCH MEDIA)	DA	79,90
MEGA PACK 7	**KD**	**79,90**
incl. 3D Ultra Pinball 2, Earth Worm Jim, Caesar 2, Road Rash, Gene Wars, US Navy Fighter, Creature Shock, Heroes of Might & Magic, Cyberstorm, A-10 Cuba		
MEGA RACE 2	DA	29,90
MEGA SIX PACK: Terra Nova, Fantasy General, Comanche 3D, Chaos Overlord, Magic Carp. 2, Actua Soccer	**KD**	**59,90**
MEPHISTO GENIUS 2.0	DA	34,90
MEPHISTO GENIUS 3.5 / WIN 95	DA	79,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER 2	KD	69,90
MICRO MACHINES 2	KD	29,90
MIGHT & MAGIC 3-5	KD	39,90
MIND GRIND	**KD**	**35,90**
MONKEY ISLAND 2	KD	39,90
MONOPOLY	KD	59,90
MONSTER TRUCK MADNESS (Microsoft)	E	79,90
MONSTER TRUCKS (PSYGNOSIS)	DA	69,90
MONTY PYTHON'S RITTER D. KOKOSNUSS	KD	69,90
MONTY PYTHON'S ZEITVERSCHWENDUNG	KD	29,90
MOTO RACER / WIN 95	**DA**	**75,90**
MYST	KD	49,90
NASCAR RACING INCL. TRACK PACK	DA	19,90
NASCAR RACING 2	DA	79,90
NAVIGO ADVENTURE BOX: KARMA, EVOCATION, JEWELS O. T. ORACLE	**KD**	**39,90**
NAVY STRIKE	E	19,90
NBA LIVE 97	KD	85,90
NBA HANGTIME	DA	79,90
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	DA	29,90
NBA JAM EXTREME / WIN 95	DA	69,90
NECRODOME	KD	29,90
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION	KD	49,90
NEED FOR SPEED 2 / WIN 95	**KD**	**79,90**
NEMESIS (WIZARDRY)	KD	69,90
NETWORK A4	KD	39,90
NHL HOCKEY 95	KD	9,90
NHL 96 (EA CLASSICS)	**KD**	**29,90**
NHL 97	KD	59,90
NHL OPEN ICE	DA	79,90
NIHILIST	**KD**	**24,90**
NORMALITY INCL. LÖSUNGSBUCH	E	29,90
NORTH & SOUTH	E	19,90
ORION BURGER	KD	79,90
OTHELLO (HASBRO)	KD	39,90
OUTLAWS (updatefähig)	**DA**	**79,90**
PANDEMONIUM	**DA**	**69,90**
PANZER DRAGOON	DA	69,90
PANZER GENERAL 2	DA	29,90
PATRIZIER	KD	34,90
PC GAMES CHEAT 2	DA	29,90
PERFECT RACING (Rallye & Cyclemania)	DA	29,90
PERFECT WEAPON / WIN 95	KD	75,90
PERRY RHODAN: Abenteuer Universum Archiv	KD	39,90
PGA EURO GOLF CLASSIC	DA	29,90
PGA TOUR GOLF 96 (EA CLASSICS)	**KD**	**24,90**
PHANTASMAGORIA 1	KD	49,90
PHANTASMAGORIA 2	KD	79,90
PINBALL 97	**DA**	**59,90**
PINBALL 3D VCR (21st Century)	DA	39,90
PINBALL CONSTRUCTION KIT	DA	59,90
PIRATENINSEL*	KD	79,90
PIRATES GOLD (Power Plus)	KD	29,90
PITFALL - DAS MAYA ABENTEUER / WIN 95	KD	29,90
PIZZA CONNECTION	KD	24,90
PLANER 2	KD	39,90
PLANER 2 MISSION CD	KD	29,90
POD - PLANET OF DEATH	**KD**	**69,90**
POLE POSITION	KD	69,90
POLICE QUEST COLLECTION	DA	45,90
POLICE QUEST S.W.A.T.	DA	69,90
POLICE QUEST 4 (Sierra Originals)	KD	19,90
POOL CHAMPION	E	69,90
POPULOUS & POWERMONGER	DA	29,90
POWER CHESS / WIN 95	**KD**	**69,90**
PRINCE OF PERSIA COLLECTION	DA	29,90
PRIVATEER (EA CLASSICS)	DA	15,90
PRIVATEER 2 - THE DARKENING incl. Lösung	**KD**	**59,90**
PRO PINBALL - THE WEB	DA	29,90
PRO PINBALL - TIME SHOCK	**KD**	**65,90**
PROJECT PARADISE	KD	69,90
PSYCHO PINBALL	DA	29,90
PUPPEN, PERLEN UND PISTOLEN	**KD**	**24,90**
PUZZLE BOBBLE	**DA**	**49,90**
PYST	**KD**	**19,90**
QUANTUM GATE 1	E	9,90
QUEEN: THE EYE	**E**	**69,90**
QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY 1-4	DA	45,90
RACING PACK: F1 GP1 & FATAL RACING	**KD**	**39,90**
RAN SOCCER	KD	24,90
RASENMÄHERMANN	KD	29,90
RAVAGE D.C.	DA	69,90
RAYMAN	DA	29,90
RE-LOADED	**KD**	**59,90**
REALMS OF THE HAUNTING	KD	79,90
REALMS OF CHAOS	DA	29,90
REBEL ASSAULT 1 MIT DT. UNTERTITELN	DA	35,90
REBEL ASSAULT 2	KD	49,90
REBEL ASSAULT 2	DA	39,90
RED BARON (Sierra Originals)*	KD	29,90

ABKÜRZUNGEN: KD = KOMPLETT DEUTSCHE VERSION, DA = ENGLISCHES SPIEL MIT DEUTSCHER ANLEITUNG, * = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten, Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung: bei Nachnahme plus 9.90 DM, bei Vorkasse plus 8.00 DM, Ausland: Vorkasse + 20.00 DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Euroscheck möglich. Der Mindestbestellwert beträgt 30.00 DM. Software ab 200 DM Warenwert wird im Inland versandkostenfrei ausgeliefert.

FORDERN SIE UNSEREN KOSTENLOSEN KATALOG GEGEN 3,00 DM RÜCKPORTO AN - HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

7/97 links

WIAL SHOP
AUGSBURG
Karolinenstr./Ecke Karlstr.

Mo. - Fr. 9⁰⁰ - 13⁰⁰ und 13³⁰ - 18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰ - 12⁰⁰



WIAL SHOP/MrGame's
DARMSTADT
Adelungstr. 22

Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 16⁰⁰

WIAL SHOP/MrGame's
NEU ISENBURG
Frankfurter Str. 147

Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 14⁰⁰

PC-HILFE
0190 - 77 88 88

Wenn ihr Probleme mit eurem PC habt, ruft uns einfach an. Wir helfen euch bei folgenden Problemen:
- Spielelösungen, Tips & Cheats
- Hardware-/Softwareprobleme
- Installations-/Treiberprobleme

Ihr erreicht uns **Montag bis Sonntag von 10 bis ca. 22 Uhr.**

Ein Service der MrGame's GmbH in Zusammenarbeit mit der WIAL GmbH; **Gesprächsgebühr 2,40 DM/min.**

WIAL jetzt auch im Internet: www.wial.de

CD-ROM GAMES

RED BARON 2*	KD	75,90
REDNECK RAMPAGE	**DA**	**69,90**
RESIDENT EVIL*	**KD**	**75,90**
RETURN FIRE	DA	29,90
RETURN TO KRONDORS	E	79,90
RETURN TO ZORK	DA	29,90
RIDDLE OF MASTER LU INCL. LÖSUNG	KD	79,90
RISE 2: RESURRECTION	KD	19,90
RISIKO / WIN 95	KD	69,90
ROBOTRON X	DA	69,90
ROBERTA WILLIAMS ANTHOLOGY (SIERRA) 14 SPIELE DER "KINGS QUEST"-DESIGNERIN	**E**	**69,90**
ROYAL FLUSH PINBALL	DA	19,90
RÜSSELSHEIM (Sierra Originals)	KD	29,90
SAFECRACKER*	DA	79,90
SAGA OF ACES & MAUSMATTE	E	9,90
SAM & MAX HIT THE ROAD (LucasArts)	KD	29,90
SCARAB / WIN 95	DA	69,90
SCHLEICHFAHRT INCL. LÖSUNG	KD	69,90
SCHLÜMPFE: TELETRANSPORTIERSCHLUMPF	KD	69,90
SCORCHER	DA	79,90
SEAN DUNDEE WORLD CUP SOCCER*	**KD**	**69,90**
SEAWOLF SSN-21	DA	24,90
SECRETS OF THE LUXOR	DA	99,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 97	DA	24,90
SHADOW OF THE COMET (White Label)	KD	29,90
SHADOWCASTER	DA	9,90
SHANGHAI 2 GREATEST MOMENTS	KD	29,90
SHANNARA INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	39,90
SHATTERED STEEL	**KD**	**49,90**
SHERLOCK HOLMES 2: ROSE TATTOO	KD	79,90
SHINE (LIMITED EDITION MIT METALLBOX)	KD	39,90
SIEDLER SPECIAL BUNDLE: INCL. SIEDLER 1, SIEDLER 2, SIEDLER 2 MISSION UND LÖSUNGSBUCH	**KD**	**119,90**
SIEDLER CLASSIC	KD	24,90
SIEDLER 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	69,90
SIEDLER 2 DATA CD	KD	34,90
SIEDLER 2: DIE ÜBERSIEDLER (NBG)	**KD**	**24,90**
SILENT THUNDER	KD	39,90
SIM SPECIAL COLLECTION: SIM TOWN, SIM ANT, SIM ISLE, SIM LIFE	**KD**	**79,90**
SIM ANT CLASSIC	KD	24,90
SIM COPTER / WIN 95	KD	75,90
SIM CITY 2000 NETZWERKVERSION	KD	89,90
SIM CLASSICS 2 (A-TRAIN, EARTH, FARM)	KD	29,90
SIM GOLF	KD	69,90
SIM ISLE CLASSIC	KD	29,90
SIM LIFE CLASSIC	KD	19,90
SIM PARK / WIN 95, MAC	KD	69,90
SIM TOWER / WIN 95	KD	39,90
SIM TOWN	KD	29,90
SIM TUNES	KD	69,90
SIMON THE SORCERER	DA	29,90
SIMON THE SORCERER 2 INCL. LÖSUNG	KD	39,90
SIMPSONS CARTOON STUDIO	KD	65,90
SLAM TILT (21ST CENTURY)	DA	54,90
SLIPSTREAM 5000	DA	19,90
SOLAR CRUSADES	KD	69,90
SONIC & KNUCKLES COLLECTION	DA	54,90
S.P.Q.R. / WIN 95, DOS	DA	79,90
SPACE BUCKS	DA	39,90
SPACE HULK	KD	9,90
SPACE HULK 2: VENGEANCE BLOOD ANGELS	DA	39,90
SPACE MARINES	**KD**	**6,90**
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	E	29,90
SPACE QUEST 6 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	39,90
SPEED RAGE	DA	29,90
SPEEDSTER	**DA**	**69,90**
STADT DER VERLORENEN KINDER	KD	75,90
STAR COMMAND*	**KD**	**69,90**
STAR FIGHTER 3000	DA	29,90
STAR FLEET ACADEMY*	**KD**	**69,90**
STAR GLADIATOR*	DA	85,90
STAR GENERAL / WIN 95	KD	29,90
STARS!	**KD**	**59,90**
STAR TREK: FINAL UNITY	KD	39,90
STAR TREK: BORG	DA	59,90
STAR TREK: DEEP SPACE NINE	E	29,90
STAR TREK: GENERATIONS*	**KD**	**79,90**
STAR TREK: KLINGON	E	69,90
STAR TREK: VOYAGER	E	59,90
STAR TREK: WARRIOR SET	E	65,90
STAR WARS COLLECTION: REBEL ASSAULT, X-WING UND STAR WARS SCREENSAVER	**KD**	**59,90**
STEEL PANTHERS 1		29,90
STEEL PANTHERS 2 - MODERN BATTLES	KD	69,90
STREET FIGHTER: THE MOVIE / WIN 96	DA	65,90
STREET RACER	DA	59,90
STRIKE COMMANDER (EA CLASSICS)	DA	19,90
SUPER EF 2000	KD	79,90
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	E	24,90
SYNDICATE PLUS (EA Classics)	KD	29,90
SYNDICATE WARS	KD	35,90
TAILCHASER	DA	54,90
TERMINATOR: SKYNET	DA	39,90
TERRA NOVA - STRIKE FORCE CENTAURI	DA	35,90
TEST DRIVE OFFROAD*	**DA**	**79,90**
T.F.X. EF 2000 TACTCOM MISSIONS	KD	34,90
T.F.X. EF 2000	KD	49,90
T.F.X.	KD	24,90
THE DIG INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	49,90
THE LAST EXPRESS	**KD**	**69,90**
THE NEVERHOOD CHRONICLES	DA	99,90
THEME HOSPITAL	**KD**	**75,90**
THEME PARK (EA Classics)	KD	29,90
TIE FIGHTER ENHANCED	KD	45,90
TIGER SHARK / WIN 95*	**DA**	**69,90**
TILT!	DA	24,90
TIME COMMANDO	**KD**	**39,90**
TIME GATE: KNIGHTS CHASE	KD	19,90
TIME LAPSE	KD	69,90
TIME WARRIOR	DA	54,90
TIMON & PUMBAAS SPIELESAMMLUNG Disney	DA	79,90
TIMON & PUMBAAS DSCHUNGELFLIPPER*	**DA**	**35,90**
TITANIC*	**KD**	**69,90**
TOMB RAIDER INCL. LÖSUNGSBUCH	**KD**	**69,90**
TOONSTRUCK	KD	69,90
TOM CLANCY SSN	**KD**	**54,90**
TOPWARE GOLD GAMES (40 SPIELE, 15CDs)	KD	49,90
TOSHINDEN	KD	35,90
TOY STORY ACTION SPIEL (Disney)	DA	54,90
TRACK ATTACK	KD	19,90
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR	KD	29,90
TRIVIAL PURSUIT	KD	69,90

CD-ROM GAMES

TUNNEL B1	KD	79,90
TURRICAN 2	DA	29,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN (Power Plus)	KD	29,90
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 96/97	**KD**	**69,90**
ULTIMA 8 - PAGAN (EA CLASSICS)	**KD**	**29,90**
ULTRA PACK VOL. 2 (KOCH MEDIA)	DA	79,90
ULTRA PACK VOL. 3 (KOCH MEDIA)	DA	79,90
UNDER A KILLING MOON	DA	29,90
UNECESSARY ROUGHNESS 96	DA	29,90
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN)	KD	34,90
URMELS FILMSTUDIO	KD	49,90
URMELS GROßER FLUG	KD	39,90
US NAVY FIGHTER (EA Classics)	KD	29,90
US NAVY FIGHTER 97	KD	85,90
VERMEER (HANDELSSIMULATION)	KD	59,90
VERSAILLES 1685	KD	69,90
VIKINGS (GT INTERACTIVE)	KD	39,90
VIRTUA FIGHTER / WIN 95	DA	69,90
VIRTUAL POOL	DA	24,90
VOLLGAS	KD	35,90
WACKY WHEELS	DA	24,90
WARCRAFT - ORCS & HUMANS	KD	29,90
WARCRAFT 2 EXKLUSIV EDITION	KD	79,90
WARCRAFT 2 EXPANSION PACK	KD	24,90
WARHAMMER: SHADOW O. T. HORNED RAT	KD	59,90
WARWIND	**KD**	**39,90**
WEREWOLF (NovaLogic)	E	19,90
WEREWOLF VS. COMANCHE	KD	44,90
WET - THE SEXY EMPIRE	**DA**	**69,90**
WIN SCHAFKOPF	KD	39,90
WIN SKAT	KD	39,90
WING COMMANDER KILRATHI SAGA	E	59,90
WING COMMANDER 3 (EA Classics)	KD	35,90
WING COMMANDER 4 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	59,90
WINZER DELUXE	KD	39,90
WIPEOUT	DA	29,90
WIPEOUT 2097*	DA	75,90
WIZARDRY GOLD / WIN 95	**KD**	**69,90**
WOODRUFF & THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH	KD	24,90
WOLFPACK	KD	24,90
WORMS (Softprice)	**KD**	**29,90**
WORMS REINFORCEMENTS	KD	35,90
WWF IN YOUR HOUSE / WIN 95	DA	65,90
WWF WRESTLEMANIA: ARCADE GAME	DA	29,90
X-CAR: EXPERIMENTAL RACING	**DA**	**69,90**
X-COM: TERROR FROM THE DEEP	KD	29,90
X-WING COLLECTORS EDITION	**KD**	**35,90**
X-WING VS. TIE FIGHTER	**DA**	**79,90**
YAHTZEE	DA	45,90
YODA STORIES (LUCAS ARTS)	**KD**	**39,90**
"Z" SUPER BUNDLE INCL. LÖSUNGSBUCH UND LOGITECH PILOT MAUS	**KD**	**29,90**
ZOMBIEVILLE*	**DA**	**69,90**
ZORK SPECIAL EDITION	**KD**	**79,90**

CD-ROM MULTIMEDIA

101 DALMATINER DRUCKSTUDIO	**KD**	**54,90**
ADI JUNIOR 2: 4-5 u. 6-7 Jahre jeweils		49,90
ADI MATHE: Klasse 1+2, 3+4, 5+6, 7+8 jeweils		65,90
ADI ENGLISCH MULTIMEDIA: Klasse 5-8 jeweils		65,90
ALADIN SPIELEPARADIES	**KD**	**79,90**
BERTELSMANN UNILEX 1997	KD	89,90
BOB DYLAN - HIGHWAY 61 INTERACTIVE	E	39,90
BROCKHAUS MULTIMEDIA DIG. LEXIKON A-Z	KD	79,90
CINEMANIA '97 (MICROSOFT / WIN 95)	E	59,90
D-JURE: Deutsche Gesetzestexte -Topware-	KD	39,90
D-HOTELFÜHRER DEUTSCHLAND -Topware-	KD	39,90
D-MARK: Kontoverwaltung -Topware-	KD	24,90
D-MAIL: Nachrichtenversand ins D-Netz -Topware-	KD	24,90
D-MEDIEN -Topware-	KD	39,90
D-SAT: Satellitenatlas f. Deutschland -Topware-	KD	39,90
D-STEUER (TAXMAN) -Topware-	KD	39,90
FORMEL 1 LEXIKON (96er SAISON)	**KD**	**39,90**
HAWKING: EINE KURZE GESCHICHTE D. ZEIT	KD	79,90
KAIS POWER GOO	KD	79,90
KÖNIG D. LÖWEN: MALEN & SPIELEN	**KD**	**79,90**
KÖNIG D. LÖWEN: INTERAKT. ZEICHENTRICK	**KD**	**79,90**
LEXIKON D. INTERNATIONALEN FILMS	KD	129,90
MUSÉE D' ORSAY	KD	79,90
nTV JAHRESRÜCKBLICK 96	KD	49,90
PETER GABRIEL'S EVE	**DA**	**79,90**
POCAHONTAS INTERAKTIVES FILMBUCH	**KD**	**79,90**
PRINT ARTIST 4.0	**KD**	**39,90**
ROCK'N'ROLL YEARS - THE 50s	DA	9,99
TOY STORY - INTERAKTIVES FILMBUCH	**KD**	**79,90**
VERMEER (NAVIGO)	KD	75,90
VISTA PRO 3 FÜR WINDOWS	KD	99,90
WELT DER WUNDER 2	**KD**	**49,90**
WIN RALLY (Modellbaueisenbahnplaner)	KD	39,90
WINNIE PUH U. D. HONIGBAUM (DISNEY)	**KD**	**69,90**
WORLD CUP CHAMPION 1930-1944	DA	9,99

Lösungsbücher

Lösungsbücher aus dem NBG Verlag:

ADVENTURE SPIELEBUCH		39,80
LARRY 1-7 KOMPL. GELÖST		19,80
LUCAS ARTS SPIELEBUCH		29,80
SCHATTEN ÜBER RIVA INCL. ONLINE-HILFE	KD	19,90
SCHUMMELN BEI PC-SPIELEN		39,80
SIERRA ON-LINE SPIELEBUCH		39,80

AFTERLIFE, AMBER, BAPHOMETS FLUCH, CIVILIZATION 2, **DIABLO**, DIE FUGGER 2, DISCWORLD 2, **DSA TRILOGIE**, ELISABETH I., NORMALITY, SHANNARA, SIMON THE SORCERER 1+2, C&C, C&C MISSION, COMMAND & CONQUER ALARMSTUFE ROT, **PRIVATEER 2**, RIDDLE OF MASTER LU, SCHLEICHFAHRT, SIEDLER II, SYNDICATE WARS, THE DIG, **TOMB RAIDER**, WARCRAFT II, WARCRAFT II EXPANSION, WC4, Z UND ZORK NEMESIS **JE 14,80**

PC Zubehör

ACEMASTER 18 JOYSTICK (SAITEK)		69,90
ALFA TWIN JOYSTICKUMSCHALTER		29,90
CH PRODUCTS F-16 FLIGHTSTICK		79,90
CH PRODUCTS F-16 FIGHTER STICK	**DA**	**199,90**
CH PRODUCTS F-16 COMBAT STICK		169,90
CH PRODUCTS PRO PEDALS		189,90
CH PRODUCTS PRO THROTTLE		189,90
CH PRODUCTS VIRTUAL PILOT		119,90
CH PRODUCTS VIRTUAL PILOT PRO		165,90
DIGITAL EDGE F1 SIM LENKRAD & PEDALE	**DA**	**499,90**
GRAVIS ANALOG PRO JOYSTICK		49,90
GRAVIS BLACKHAWK JOYSTICK		54,90
GRAVIS ELIMINATOR GAMECARD		49,90
GRAVIS FIREBIRD II CONTROL SYSTEM		139,90

PC Zubehör

GRAVIS GAMEPAD		39,90
GRAVIS GAMEPAD PRO (10 Knöpfe)		49,90
GRAVIS GRIP SET HW BUNDLE + 2 PADS		139,90
GRAVIS GRIP PADS (2 STÜCK)		59,90
LOGITECH THUNDERPAD		44,90
LOGITECH WINGMAN WARRIOR		139,00
MAXI GAMER 3D FX (40ns RAM)	**DA**	**399,00**
MAXI SOUND 32 WAVE FX PnP	**DA**	**229,90**
MAXI SOUND 64 HOMESTUDIO PnP	**DA**	**399,90**
MAXI BOOSTER 320 WATT BOXEN		**99,90**
MAXI BOOSTER 240 WATT BOXEN		**79,90**
MAXI SOUND SUBWOOFER 100	**DA**	**79,90**
MEGAPAD XII (SAITEK)		35,90
MICROSOFT SIDEWINDER 3D GAMEPAD		89,90
MICROSOFT SIDEWINDER PRO & HELLBENDER		109,90
ORCHID RIGHTEOUS 3D GRAFIKKARTE	**DA**	**419,90**
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION PNP	DA	169,90
SOUNDBLASTER 32 PNP	DA	229,90
SOUNDBLASTER AWE32 PNP	DA	339,90
SOUNDBLASTER AWE64 PNP	DA	319,90
THRUSTMASTER ACM GAMECARD		54,90
THRUSTMASTER F-16 FLIGHT STICK		249,90
THRUSTMASTER F-16 TQS WEAPON CONTROL		239,90
THRUSTMASTER F-22 FLIGHT STICK PRO		279,00
THRUSTMASTER FLIGHT STICK PRO PFLCS		219,90
THRUSTMASTER FORMULA T2 LENKRAD		**219,90**
THRUSTMASTER GRAND PRIX LENKRAD	**DA**	**159,90**
THRUSTMASTER PHAZER PAD		99,90
THRUSTMASTER RUDDER PEDALS		219,90
THRUSTMASTER TOP GUN JOYSTICK		65,90
THRUSTMASTER WEAPON CONTROL MARK II		199,90
THRUSTMASTER X-FIGHTER STICK		89,90

SONY Playstation Games

ADVENTURES OF LOMAX	DA	89,90
AGENT ARMSTRONG*	**KD**	**85,90**
BATTLE STATIONS	KD	85,90
BEYOND THE BEYOND	KD	89,90
BAPHOMETS FLUCH	KD	89,90
BROKEN HELIX*	KD	99,90
BUBBLE BOBBLE 2	DA	79,90
CASPER	KD	89,90
COMMAND & CONQUER: TIBERIUMKONFLIKT	KD	99,90
COOL BOARDERS	KD	85,90
CRASH BANDICOOT	DA	99,90
DARKLIGHT CONFLICT*	**DA**	**85,90**
DEATH DROME*	DA	85,90
DESTRUCTION DERBY 2	DA	99,90
EARTHWORM JIM 2	DA	75,90
EXCALIBUR 2555 AD	**DA**	**89,90**
EXHUMED	DA	89,90
FIFA SOCCER 97	KD	99,90
FIRO & KLAWD	DA	89,90
FORMEL 1	KD	99,90
HEAVENS GATE	**DA**	**85,90**
HEXEN	DA	85,90
INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE	**DA**	**85,90**
INTERNATIONAL MOTO X	DA	85,90
JET RAIDER	KD	89,90
KONAMI OPEN GOLF	DA	85,90
LEGACY OF KAIN	DA	89,90
LIFEFORCE: TENKA*	**DA**	**85,90**
LITTLE BIG ADVENTURE	KD	85,90
LOST VIKINGS 2	**KD**	**89,90**
MAGIC - THE GATHERING*	KD	89,90
MADDEN 97	KD	85,90
MAYHEM*	DA	99,90
MECHWARRIOR 2	KD	85,90
MICRO MACHINES V3	KD	85,90
MOTOR TOON GRAND PRIX 2	KD	85,90
MUSEUM PIECES VOL. 3 (NAMCO)	KD	85,90
MYST	KD	85,90
NANOTEK WARRIOR*	DA	85,90
NASCAR RACING 96*	DA	89,90
NBA JAM EXTREME	DA	85,90
NBA IN THE ZONE 2	DA	85,90
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	DA	85,90
NBA LIVE 97	KD	85,90
NEED FOR SPEED 2	**KD**	**85,90**
NFL QUARTERBACK CLUB 97	DA	79,90
NHL HOCKEY 97	KD	85,90
OVERBLOOD*	**KD**	**85,90**
PANDEMONIUM	KD	89,90
PANZERGENERAL II	**DA**	**89,90**
PGA TOUR GOLF 97	DA	85,90
PLAYER MANAGER	**KD**	**85,90**
PORSCHE CHALLENGE	**KD**	**95,90**

SONY Playstation Games

PRIME GOAL SOCCER (NAMCO)	DA	85,90
RAGING SKIES	KD	99,90
REBEL ASSAULT 2	**DA**	**95,90**
RESIDENT EVIL	DA	85,90
RIDGE RACER REVOLUTION	DA	95,90
SIM CITY 2000	KD	95,90
SMASH COURT TENNIS (NAMCO)	DA	85,90
SOVIET STRIKE	KD	85,90
SOUL BLADE (SOUL EDGE)	**KD**	**99,90**
SPACE JAM	**KD**	**85,90**
SAMPRAS EXTREME TENNIS	DA	79,90
SPIDER	**DA**	**85,90**
STARBLADE ALPHA	DA	85,90
STAR GLADIATOR	DA	85,90
STEEL HARBINGER	DA	89,90
STREET FIGHTER ALPHA	DA	79,90
STREET FIGHTER: THE MOVIE	DA	59,90
STRIKE POINT	**DA**	**85,90**
SUIKODEN	KD	99,90
SUPER SONIC RACERS	DA	85,90
SYNDOCATE WARS	**KD**	**89,90**
TEKKEN 2	DA	99,90
TEMPEST X3	DA	85,90
TILT	DA	79,90
TITAN WARS	KD	85,90
TOBAL NO. 1	KD	85,90
TOMB RAIDER INCL. LÖSUNG	**KD**	**89,90**
TOSHINDEN 2	DA	89,90
TUNNEL B1	KD	85,90
TWISTED METAL 2	DA	85,90
VANDAL HEARTS	**DA**	**99,90**
VICTORY BOXING	DA	79,90
VIRTUAL TENNIS	DA	85,90
V-RALLYE	**DA**	**89,90**
WARHAMMER: SCHATTEN D. GEH. RATTE	KD	85,90
WING COMMANDER 3	KD	89,90
WING COMMANDER 4*	**KD**	**89,90**
WIPE OUT 2097	DA	95,90
WORLD CUP GOLF PROFESSIONAL EDITION	DA	79,90
WWF IN YOUR HOUSE	DA	85,90
WWF WRESTLEMANIA: ARCADE GAME	DA	59,90
X2	DA	85,90
PLATINUM EDITIONS	**JE**	**49,90**

FADE TO BLACK, FIFA 96, PGA 96, ROAD RASH, NEED FOR SPEED, ALIEN TRILOGY, BUST A MOVE 2, AIR WARRIOR, TEKKEN, RIDGE RACER, TOSHINDEN, ...

Playstation Zubehör

PLAYSTATION GRUNDGERÄT OHNE SPIEL	**299,00**
ANALOG JOYSTICK (SONY)	119,90
ANTENNENKABEL	49,90
EURO SCART KABEL (SONY)	69,90
LINK KABEL (SONY)	49,90
MAD CATZ LENKRAD	149,90
MAUS	59,90
MEMORY CARD (SONY ODER DATEL)	49,90
MEMORY CARD 8 MB / 120 BLOCKS	69,90
NETZKABEL	19,90
JOYPAD	59,90
JOYPAD VERLÄNGERUNG	29,90
PREDATOR LIGHTGUN	69,90
RGB SCART KABEL	29,90
TASCHE INCL. MEMORY CARD & JOYPAD	89,90

NINTENDO 64

NINTENDO 64 GRUNDGERÄT (PAL)	**DA**	**299,90**
ANTENNENKABEL N64	**DA**	**55,90**
MEMORY CARD 1 MB N64	**DA**	**65,90**
NINTENDO ORIGINAL JOYPAD N64	**DA**	**59,90**
JOYPAD JT 376 TRIDENT N64	**DA**	**59,90**
JOYPAD JT 377 TRIDENT PRO N64	**DA**	**65,90**
JOYPADVERLÄNGERUNG N64	**DA**	**29,90**
UNIVERSAL ADAPTER (USA/JAPAN)	**E**	**79,90**
FIFA64 N64	**DA**	**109,90**
GOEMON 5 N64*	**KD**	**139,90**
INT. SUPER STAR SOCCER N64*	**DA**	**139,90**
NBA HANGTIME N64*	**DA**	**139,90**
PILOTWINGS N64	**KD**	**109,90**
SUPER MARIO N64	**KD**	**89,90**
SUPER MARIO N64 SPIELEBERATER	**KD**	**24,80**
STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE	**KD**	**119,90**
TUROK N64	**KD**	**139,90**
TUROK N64 ENGL. VERSION	**E**	**139,90**
WAVERACE N64	**KD**	**89,90**
WAYNE GRETZKY HOCKEY N64*	**DA**	**139,90**



Extreme Assault

Der beste Action-Film, den Sie je gespielt haben. Im Hubschrauber und Panzer müssen Sie vier Szenarien mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden bestreiten. Mit einer einmalig schnellen 3D-Engine, die bei Rechnern mit MMX Prozessor mit vielen zusätzlichen Effekten aufwarten kann.

Kompl. Dt. 69,90



Imperium Galactica

Nach dem Zusammentreffen der Menschen mit verschiedenen Alien-Rassen hat sich ein intergalaktisches Imperium gebildet. Im Lauf der Zeit zerfällt es in kleine Reiche und es liegt es an Ihnen, sich als Führer eines solchen Reiches bis zum Großadmiral der Föderation hochzuarbeiten.

Kompl. Dt. 75,90



Formel 1

Endlich ist es da, daseinmalige Formel 1 Action-Spiel von Psygnosis, das die Herzen aller Beschleunigerkartenbesitzer höher schlagen läßt. Es erwarten Sie alle Strecken und Fahrer der Formel 1. Mit relistischen Texturen, schneller Engine, realistischem Sound sitzen Sie fast selbst am Steuer ...

Kompl. Dt. 79,90

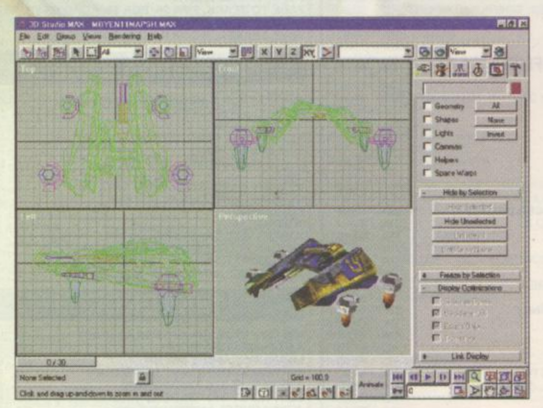
NO RESPECT

In Infogrames´ neuem Shooter dürft Ihr Euch von Eurer respektlosesten Seite zeigen



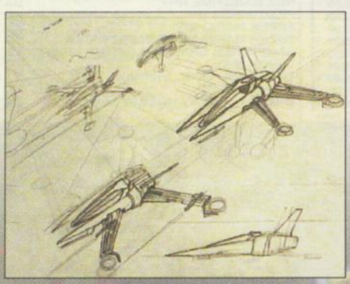
Das Actionspektakel geizt nicht mit aufwendigen Spezialeffekten und Explosionen

Der Spieler übernimmt dabei die Rolle eines Söldners, der sich in einer zweitausend Jahre entfernten Zukunft sein tägliches Brot mit der Verteidigung von Minenanlagen verdient. Als Angestellter der TransMine Corp. reist er mit einem bewaffneten Gleiter von Planet zu Planet, um dort von Konkurrenzfirmen angeheuerten Killern den Garaus zu machen und zu verhindern, daß diese sich die wertvollen Minen unter den Nagel reißen.



Alle Fahrzeug-Modelle wurden mit 3D-Studio Max entworfen

Was zunächst verdächtig nach einem „Descent"-Clone klingt, entpuppt sich bei näherem Betrachten rasch als ein reinrassiges Ballerspiel. Im Gegensatz zu Interplays Shooter findet die Action außerdem nicht in endlosen Tunnelgängen, sondern ausnahmslos auf der Oberfläche der verschiedenen Planeten statt, von denen es zwanzig an der Zahl gibt. Da jeder der Himmelskörper eine andere Flora und Fauna aufweist, muß sich der Spieler immer wieder auf neue Unwägbarkeiten und widrige Umstände einstellen, denn sein Weg führt ihn unter anderem in öde Eiswüsten oder durch die tiefen Schluchten eines felsigen Mondes.



Einige Skizzen und Entwürfe verschiedener Gleitertypen

Zu Beginn des Spiels stehen insgesamt 20 verschiedene Piloten mit individuellen Stärken und Schwächen zur Auswahl, wobei jeder der Söldner eine andere Waffenbestückung für sein Fluggerät bevorzugt. Die Kampfgleiter selbst gibt es in vier verschiedenen Chassis-Ausführungen, die vom schnellen Flitzer mit geringer Panzerung bis zur träge dahinkriechenden Festung reichen.

Hat man sich für einen Söldner nebst Flugmobil entschieden, wartet auch schon der erste Planet auf Feindsäuberung. Da es sich bei jedem Kampf um ein reines Mann-Gegen-Mann-Duell handelt, gilt es zunächst den Gegner aufzuspüren. Mit Hilfe eines eingebauten Radars bahnt man sich hierfür seinen Weg durch die engen und verwinkelten Schluchten und sammelt nebenbei Power-Ups wie Sprit oder Extrawaffen auf, um für den großen Showdown gerüstet zu sein. Alle Gleiter-Typen sind reine Luftkissenfahrzeuge und ihre Manövrierfähigkeit hängt deshalb stark von der Anziehungskraft des jeweiligen Planeten ab. Während ein leichter Jäger teilweise sogar in der Lage ist, kleine Bergkuppen zu erklimmen, benötigen die schwerfälligen Kampfkolosse selbst zur Überwindung von Bodenwellen noch Anlauf. Die Ansicht läßt sich je nach Wunsch zwischen Cockpit-Perspektive oder Draufsicht auf das eigene Fahrzeug hin- und herschalten.

Neben einem Netzwerk-Modus und Internet-Unterstützung verspricht Infogrames für sein Actionspiel außerdem Technik vom Feinsten. Neben einer neuen Voxel-Engine, die bei Explosionen sogar Particle-Animation erlaubt, soll die KI der computergesteuerten Gegner dank der für „No Respect" entwickelten GAIA-Technologie einen neuen Standard im Bereich der Shoot'em Ups setzen. Der Kampf um die Minenanlagen dürfte noch in diesem Herbst entbrennen. *rca*

No Respect
Genre
Actionspiel
Hersteller
Infogrames
Erscheinung geplant
Herbst '97

FORSAKEN

Flotte Fahrt im Tunnel: Die Grafik varriert je nach verwendetem PC und 3D-Karte

Schnell, schneller, am schnellsten: Die englischen Umsetzungsprofis von Probe werkeln an einem flotten 3D-Shooter im Descent-Stil

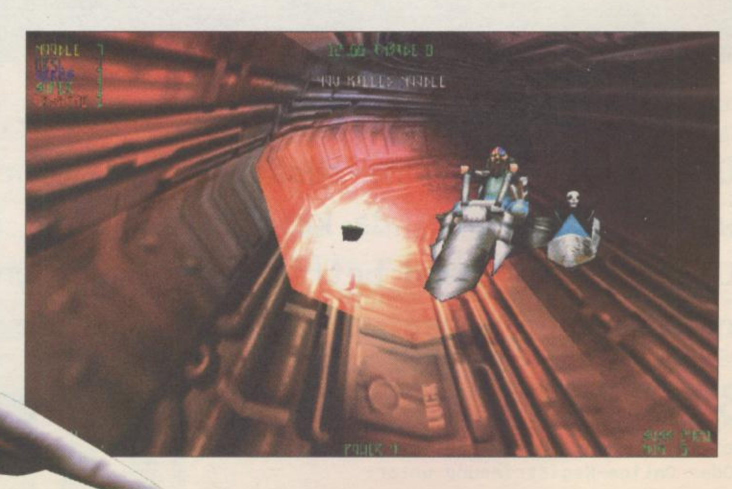


„Descent" läßt grüßen: Ihr habt volle Bewegungsfreiheit auf dem Hooverbike

Charaktere und Bikes werden auf Papier designt

Spielerische Finessen sind im 3D-Baller-Genre derzeit so dünn gesät, wie Kokospalmen in der Arktis. Hauptsächlich wird noch an technischer Performance und am Outfit gefeilt. Daß in den Bereichen Geschwindigkeit und grafischer Präsentation durchaus noch nicht alle Tricks ausgereizt sind, will das englische Softwarehaus Probe mit der 3D-Knallerei „Forsaken" beweisen. Im Auftrag von Acclaim werkeln die britischen Umsetzungsspezialisten an den letzten Details der grafisch beeindruckenden Raserei.

Die Hintergrundgeschichte von „Forsaken" (bedeutet im deutschen „verlassen" oder „einsam") ist so banal wie knapp: Ein Atomkrieg verwüstet die Erdoberfläche, die Zivilisation (oder das, was davon übrig ist) zieht sich in unterirdische Tunnelsysteme zurück. In der postnuklearen Welt sind ethische Umgangsformen und Moral nicht vorhanden. Gewalt und Terror regieren im Untergrundkomplex. Die heimlichen Herrscher der Menschheit sind schwerbewaffnete Biker, die mit Antigravitations-Flitzern durch die verwinkelten Tunnel rauschen. Nur wer schneller rast und unliebsame Konkurrenten mit Waffengewalt aus den Röhren bläst, hat eine Überlebenschance. Im Gegensatz zu herkömmli-



Furios: In „Forsaken" soll es jede Menge Lichteffekte wie diese Explosion geben

☎ 0180/522 5300

Mo-Fr 7-19 h, Sa 9-13 h: 0831/57 51 57

Telefax: 0831 / 57 51 555
Internet: http:\\www.gameit.de
email: Info@gameit.de
T-Online: ★Gameit#
✉ Game It! - D-87488 Betzigau



Titel des Monats Juni:

Imperium Galactica*

69,95

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice

d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand**: DM 9,90 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 6,90, ab DM 200,- frei

Preise Stand 12.5.97 - * = *noch nicht verfügbar am 12.5.*
N = *Neu im Programm* **P** = *Preisänderung* **H** = *Hit, Supertitel*

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Knallhart kalkuliert - Unsere TOP 10

Atlantis	74,95
Comanche 3	69,95
Command & Conquer 2	79,95
Command & Conquer 2 Data	24,95
C&C 2 incl. Data+Lösungsheft	99,95
Command & Conquer SVGA*	79,95
Dominion*	69,95
Formel 1	79,95
Jagged Alliance 2	69,95
Theme Hospital	74,95
X-Wing vs. Tie Fighter	69,95

PREISKNALLER CD

nur solange Vorrat reicht!

3D Ultra Pinball	29.95	
7th Guest	19.95	
A-Train*	19.95	
Albion	29.95	
Alone in the Dark 1	19.95	
Amerika	24.95	
Anvil of Dawn	24.95	
Battle Isle 1+Data1&2	19.95	
Battle Isle 2+Data	29.95	
Betrayal at Krondor	19.95	
Bioforge	29.95	
Bundesliga Manager Pro	19.95	
Caesar 1	19.95	
Chewy	29.95	
Christoph Kolumbus	19.95	
Clearing House	14.95	N
Creature Shock	19.95	
Cyber Gladiators	19.95	N
Cyberia	24.95	
Cyberstorm	29.95	N
D	29.95	
Daedalous Encounter	22.95	
Der Clou Plus	29.95	
Der Patrizier	29.95	
Der Planer	19.95	
Der Reeder	19.95	
Descent	24.95	
Destruction Derby	24.95	
Discworld	24.95	
Down in the Dumps	29.95	N
Earthsiege 1	19.95	
Earthsiege 2 Classic	29.95	
Earthworm Jim	19.95	
Eishockey Manager	19.95	
Euro 96	24.95	
Evocation	24.95	P
Fade to Black	29.95	
FIFA Soccer 96 Classic	29.95	
Formula 1 GP	29.95	
Frankenstein	29.95	
FX Fighter	19.95	
Gene Machine	19.95	N
Goblins 1+2	19.95	
Gobblins 3	19.95	
Golden Gate Killer	19.95	
Grand Prix Manager	24.95	
Hanse	29.95	
Harpoon Classic	17.95	
Hyperblade	29.95	N
Indiana Jones 4	29.95	
Jagged Alliance dt.	29.95	
King's Quest 6	19.95	
King's Quest 7	29.95	
Kyrandia 3	19.95	
Lands of Lore	29.95	
Little Big Adventure	29.95	
Lost Eden	19.95	
Magic Carpet 2 Classic	24.95	
Mechwarrior 2	24.95	
Metal Rage	29.95	
Micro Machines 2	24.95	
Nihilist	19.95	N
NBA Jam Tournament	24.95	

www.gameit.de
alle Links zur Spielewelt

NHL 96 Classic	29.95	
North & South	12.95	
Oldtimer	14.95	
Outpost 1.5	19.95	
Pirateninsel*	24.95	
Pitfall Win95	29.95	
Pizza Connection	19.95	
Prince of Persia 1+2	24.95	
Privateer	29.95	
Pro Pinball: The Web	27.95	
Puppen, Perlen & Pistolen	19.95	N
QAD	29.95	P
Railroad Tycoon	19.95	
ran Soccer	29.95	
ran Trainer 2	29.95	
Rebel Assault	29.95	
Red Baron 1 Classic*	22.95	
Rise 2	29.95	
Sensible World of Soccer	19.95	
Shanghai Great Moments	24.95	
Sherman M4	12.95	
Sim Ant	19.95	
Sim City enhanced	19.95	
Sim Earth	19.95	
Sim Farm	19.95	
Sim Life	29.95	N
Simon the Sorcerer 1	19.95	
Simon the Sorcerer 2	29.95	
Space Quest 6	19.95	
Star Crusader	9.95	
Steel Panthers	29.95	
Stonekeep	29.95	
Strike Base	14.95	N
Teamchef	19.95	
Tennis Cup 2	19.95	
Theme Park	29.95	
Tilt	19.95	
Top Gun	19.95	
Tornado	19.95	
Transport Tycoon+World Ed.	24.95	
Ultima 8 Classic	29.95	N
Under a Killing Moon	24.95	N
US Navy Fighters	29.95	
Virtual Pool	24.95	
Virtual Tennis	14.95	
Vollgas	29.95	
Warcraft	24.95	
Wing Commander 3	29.95	
Winter Supersports	14.95	
Wipeout/Novastorm	29.95	
Wizardry 7	17.95	
Woodruff	19.95	
Worms	24.95	
WWF Wrestlemania	24.95	
X-Com	24.95	
X-Wing + Mission	29.95	

CD ROM

3D Ultra Pinball 2	64.95	
3D Ultra Pinball 1+2	79.95	
3rd Millenium Win95	74.95	
4-4-2 Fußball*	54.95	
688i Hunter Killer Win95	74.95	
AD&D Dragon Dice*	69.95	
Adidas Power Soccer*	69.95	
Admiral Sea Battles*	54.95	
Adventures of t. Smart Patrol*	74.95	
Aftershock	39.95	
Age of Sail	64.95	
Agent Armstrong*	69.95	N
AH 64 Longbow Gold	74.95	
AH 64 Data	44.95	
Air Warrior 2	79.95	
Alphastorm*	79.95	N
Animal	64.95	
Arc of Time*	69.95	
Armored Fist 2*	74.95	P
ATF Gold	79.95	
ATF Data: Nato Fighters	34.95	
Atlantis*	74.95	
Atomic Bomberman*	54.95	
Atripolis 2097*	69.95	
Banzai Bug	59.95	N
Baphomets Fluch	69.95	
Battle Cruiser 3000 AD*	69.95	
Battle Isle 3	39.95	P
Battle Sport*	69.95	
Betrayal in Antara*	79.95	
Biest Chamber*	64.95	
Birthright*	79.95	
Bleifuss 2	49.95	
Bubble Bobble	59.95	
Bundesliga Manager 97	69.95	
Caesar 2	59.95	
Capitalism	69.95	
Chessmaster 5000 Win95	69.45	
Civilisation 2000	69.95	
Civilisation 2000: Conflicts	34.95	
Civilize!	19.95	N
Clandestiny Win95*	69.95	
Clayfighter 2*	79.95	
Comanche 3.0*	69.95	
Commanche + Data	39.95	
Command & Conquer 1	**69.95**	
Command&Conqu. Data	24.95	
Levels: Total Destruction	19.95	
C & C 1 + Data	89.95	
Command & Conq. SVGA	**79.95**	
Command & Conquer 2	**79.95**	
C & C 2 Data	24.95	
New Alert	19.95	
C&C 2 + Data+Lösung	99.95	
C&C Soundtrack	29.95	N
Close Combat*	69.95	
Command Aces of t.Deep	74.95	
Conquest de Luxe	49.95	
Creatures	64.95	
More Creatures	17.95	
Crow: City of Angles	79.95	
Cyberspeed Win95	74.95	
Daggerfall*	69.95	
Dactylus	64.95	
Dark Hermetic Order*	74.95	N
Dark Reign	74.95	N
Darklight Conflict*	69.95	
Das schwarze Auge 1	24.95	
Das schwarze Auge 2	24.95	
Das schwarze Auge 3	29.95	
DSA 1+2+3	74.95	
Deadlock	69.95	
Deadly Skies*	74.95	
Deathdrome*	49.95	
Delirium*	69.95	
Demonworld*	64.95	
Der Planer 2	69.95	
Der Planer 2 Data	24.95	
Descent 2	39.95	
Destruction Derby 2	59.95	
Diablo	69.95	
Magic Diablo	19.95	
Die Fugger 2	49.95	
Die gr. Schlacht: Ardennen	64.95	
Die gr. Schlacht: Gettysburg	64.95	
Die gr. Schlacht um Shiloh*	64.95	
Die gr. Schlacht: Waterloo	64.95	
Die gr. Schl. Compilation	79.95	N
Die Pandora Akte	74.95	
Die Schlümpfe Win95	49.95	
Die Siedler	29.95	
Die Siedler 2	64.95	
Die Siedler 2 Mission	29.95	
Die Siedler 2: Übersiedler	19.95	N
Die Siedler 2: Siedeln II	19.95	N
Discworld 2	74.95	
Dominion*	69.95	
Dragonheart*	64.95	
Dungeon Keeper*	69.95	
Earth 2140	34.95	
Ecstatica 2*	69.95	
Elisabeth 1	64.95	
Eradicator*	64.95	
Extreme Assault	69.95	
Evidence*	69.95	
F 1 GP 2 dt.	79.95	
F1 GP2 Add Ons (tewi)	17.95	
F 1 GP 2 Fahrertraining	24.95	
F 1 Manager Professional*	69.95	
F1 Racing*	79.95	
F 22 Lightning II	79.95	
Fallout*	69.95	
FIFA Soccer 97	69.95	

Preisaktion!

GP Manager 2	34,95
Larry 7	69,95
MDK	64,95
TFX 2000	39,95
Warcraft 2	44,95

FIFA Soccer Manager*	69.95	P
Final Set	64.95	N
Flip out	49.95	
Flugsim's siehe Sonderfeld		
Flying Corps	79.95	
Formel 1*	79.95	
Formular Cart	69.95	
Fragile Allegiance	69.95	
Gabriel Night 1	19.95	
Gabriel Night 2 dt.	64.95	
Games Cheats 2	24.95	
G-Nome	69.95	
Gene Wars	39.95	
Golf siehe Sonderfeld		
Grand Prix Manager 2	34.95	
Grid Run*	59.95	
Guts 'n' Garters*	79.95	
Hardwar*	79.95	
Hattrick Wins*	64.95	
Have a .I.C.E. Day	54.95	
Heart of Darkness*	a.A.	
Heroes of Might & Magic 2	67.95	
Hexagon Kartell	64.95	
Holiday Island	69.95	
Holiday Island Szenarien	19.95	
Hugo 3	59.95	
Hugo 4	59.95	

Realms of Haunting	74.95	
Rebel Assault 1	29.95	
Rebel Moon Rising	74.95	N
Rebel Assault 2	49.95	
Rebellion*	a.A.	
Rednek Rampage*	69.95	
Renegade 2*	54.95	
Resident Evil*	69.95	N
Riot*	59.95	
Riddle of Master Lu	69.95	
Risiko Win95	69.95	
Riverworld*	74.95	N
Road Rash Win95	49.95	
Robotron X*	74.95	
Rückkehr nach Krondor*	64.95	
Safecracker*	69.95	
Scarab	64.95	
San Franc. PD Homicide*	a.A.	
Schleichfahrt	69.95	
Scorcher	69.95	
SEGA Rallye	69.95	
Sensible World of Soccer	49.95	
Sensible W. of Soccer Update	24.95	
Sentien*	69.95	
Sherlock Holmes	69.95	
Silent Hunter	64.95	
Sim City 2000 Win	79.95	

Kundenservice groß geschrieben:

1. Bestellen Sie per Servicenummer 01805/225300
2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)
3. sofortige Weitergabe von Preissenkungen ⇨☎
4. Vorbestellungen können Sie jederzeit wieder ändern

Mehr Infos zu unseren Leistungen im nächsten Monat ...

Imperium Galactica*	69.95	
Independence Day Win95*	74.95	
Interstate '76	79.95	
Intervention	74.95	N
Iron & Blood*	69.95	
Iron Man / XO*	59.95	
Isnogud	64.95	
Jagged Alliance 2*	69.95	
Jedi Knights*	74.95	
Jetfighter 3*	69.95	

Geheimtip des Monats:

Dark Reign 74,95

"...überzeugt auf allen Gebieten - aus jetziger Sicht der mit Abstand vielversprechendste aller vorgestellten Titel.
... kein Mitbewerber bietet so viele Innovationen in einem einzigen Spiel."
PC Games 5/97 im Rahmen eines Artikels über 13 Echtzeitspielen.
Dem schließen wir uns an.

Kick Off 97	64.95	
KKND	59.95	
Koala Lumpur	59.95	N
Lands of Lore 2*	84.95	
Last Express	69.95	N
Last Rifles*	44.95	
Leisure Suit Larry 1-6 Classic	44.95	
Leisure Suit Larry 7	69.95	
Lode Runner online	79.95	
Lomax	59.95	N
Lord of the Realm 2 neu:dt	79.95	
Lost Vikings 2	59.95	
M1 A2 Abrams*	84.95	
Mad TV 2	69.95	
Magic the Gathering	69.95	
Marble Drop	34.95	
Marty 1+2*	64.95	N
Master of Orion	29.95	
Master of Orion 2	69.95	P
MAX	69.95	
MDK	69.95	
Mechwarrior: Mercenaries	79.95	
Megaman X3	34.95	P
Metal Lords*	77.95	
MIA Win95	74.95	N
Monopoly	54.95	
Monster Trucks*	69.95	
Moto Racer	69.95	N
MTV Aeon Flux	49.95	N
MTV's Slamscape	44.95	N
Myst dt.	64.95	
NBA Hangtime Win95*	69.95	
Nascar Racing 2	74.95	
NBA Jam Extreme*	69.95	
NBA Live 97	69.95	
Need 4 Speed 2*	69.95	
Nemesis	69.95	
Net Zone*	59.95	
NHL 97	69.95	
NHL Open Ice*	69.95	
Night of the Monsters*	79.95	
No Respect	64.95	N
Obelix Win95*	44.95	
Olympic Gold*	49.95	
Outcast*	69.95	N
Outlaws	69.95	
Panzer General 2	39.95	
PC Games Cheats 2	24.95	
Perfect Weapon*	74.95	
Pete Sampras	74.95	N
Petko*	64.95	
Phantasmagoria 2	69.95	
Pinball 97	52.95	
Pirates! Gold	34.95	
POD	64.95	
Police Quest 1-4	44.95	
Pole Position	64.95	
Police Quest SWAT	69.95	
Power Chess*	84.95	
Power Play Hockey*	59.95	
Prisoner of Ice Win95	69.95	N
Privat Eye*	64.95	
Privateer 2: The Darkening	79.95	
Pro Pinball: Time Shock	59.95	N
Putty Squad*	69.95	
Rally Racing 97	74.95	
Rayman	34.95	

Data: More Sim Cities	17.95	
Sim Copter	69.95	
Sim Isles	69.95	N
Sim Park	69.95	
Sim Tunes	54.95	
Sim Paket	64.95	
Sonic & Nuckles Collection	49.95	
Soul Hunt*	59.95	
Space Quest 1-5	44.95	
Space Trader Win95*	59.95	
Speedster*	59.95	
Stadt der verlorenen Kinder	69.95	
Star General Win95	64.95	
Star Trek siehe Sonderfeld		
Star Wars Collection	49.95	
Star Wars: Yoda Stories*	34.95	
Stars	54.95	
Steel Panthers 2	64.95	
Sub Culture*	54.95	
Super Bubsy Win95	74.95	
Super Motocross*	64.95	
Swiv 3D Classic	44.95	P
Syndicate Wars	39.95	
Synergist*	69.95	
Terminator Sky Net	39.95	
Terror Trax*	34.95	
TFX 2000 Eurofighter+Data	79.95	
TFX EF 2000 Data	29.95	
TFX Super EF 2000 Win95	84.95	
TFX EF 2000	39.95	N
The Neverhood	74.95	
Timelapse	69.95	
Tiny Troops*	64.95	
The Devide*	54.95	
The Fallen	64.95	
The Simpsons	59.95	
Theme Hospital	74.95	
Tie Fighter	49.95	
Tigershark Win95*	74.95	N
Time Commando	39.95	
Time Warriors	64.95	N
Titanic*	64.95	
Tom Clancy SSN	49.95	
Tomb Raider	69.95	
Toonstruck	69.95	
Total Distortion	69.95	
Total Mania*	64.95	
Trash It!*	69.95	
Trophy Bass Fishing 2 Win95 e	69.95	
Twisted Metal Win95*	59.95	
UEFA Champions League 97	64.95	
Ultimat Mix*	64.95	
Urban Runner	59.95	
US Navy Fighter 97 Win95	79.95	
Vermeer	54.95	
Viking Conquest*	59.95	
Virtua Fighter	64.95	
Voodookid	69.95	N
Warcraft 2 Level Vol. 2	17.95	
Warcraft 2 Data	24.95	
Warcraft 2 Exclusive (+Data)	79.95	
Warcraft 2	44.95	N
More War: 100 neue Levels	24.95	
Warhawk Win95*	59.95	
Warwind	59.95	
Wing Commander 1-3*	54.95	
Wing Commander 4	54.95	
Wipeout 2097*	69.95	
Wizardry Gold	69.95	
WWF in your House	64.95	
X-Wing	29.95	
X-Men*	69.95	
X-Wing vs. Tie Fighter	69.95	
Z	64.95	
Zap it!	39.95	
Zapatalism Deluxe	44.95	N
Zombieville*	74.95	
Zone Raiders*	64.95	
ZPG*	67.95	
Zork: Nemesis Special	79.95	N

Star Trek

Star Fleet Academy*	69.95	
Star Trek 25th anniversary	24.95	
Star Trek Borg	49.95	
Star Trek 2	24.95	
Deep Space 9	24.95	
Generations	69.95	N
Next Gen. Final Unity dt.	39.95	

Golf

Jack Nicklaus 4 Win95	74.95	N
PGA Eurotour Classic	29.95	
Links LS	84.95	
Links LS Kurs Collection 1-3 je	49.95	

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!

Airbus 2 (Win95)*	69.95	
Flight unlimited Win95	69.95	
Flugsimulator 6.0 dt.	79.95	
Flugsimulator 5.1 dt	79.95	
FS 6 Designer + Scenery FFM	59.95	
FS 6 MS Expansion Pack	79.95	
FS FX upgrade	79.95	
FS Flight Adventures 1	59.95	
FS Flight Shop	79.95	
Final Approach	39.95	
Great Flight	19.95	N
Moving Map 2.0	69.95	
Navigator 6.0	44.95	
Rescue Air 911	69.95	
Schiratti Commander Gold	59.95	
Scenery & Object Design.	79.95	
Aircraft Collections je	49.95	

(Airbus, Boeing, Great Airlines, Businessflugzeuge, Rekordflugzeuge, Swiss Aircraft)

Szenerien:

Europe 1	54.95
Europe 2	59.95
Griechenland	59.95
Kanarische Inseln*	59.95
Karibische Inseln*	44.95
Madrid	44.95
Venedig	44.95

Lösungshefte ab DM 9,95
zu Software ab DM 6,95

Sammelausgaben

- Action Pack 69,95 — *Silent Thunder, Earth Siege 2*
- Award Winner 39,95 N — *Star Trek Next Generation, Pro Pinball: The Web, Bleifuß*
- Blue Byte Collection 39,95 — *Battle Isle 2 + Data, Historyline, Die Siedler 1*
- Essential Selection Flight 29,95 P — *1942 PAW, F-14 Fleet Defender, Wings of Glory*
- Funsoft Compilation 74,95 — *PGA Tour Golf, Star Trek FU, Rallye Racing*
- Funsoft Gun Pack 39,95 — *Top Gun, Gun Ship 2000*
- Funsoft Racing Pack 39,95 — *Fatal Racing, Grand Prix*
- funsoft Strategie Edition 49,95 — *Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser Delux*
- funsoft Simulations Edition 49,95 — *Air Havoc, Flight unlimited, Aegis*
- Game Box 50 Spiele 39,95 — *Mad TV, Turrican 2, St. Thomas, The Return of Medusa, Traders, Winzer, Lollypop, Logical, MUDS, Lords of Doom, Black Gold*
- Gigapack 79,95 — *CivNet, Links386, Pro Pinball, Mephisto, F1 GP, Hattrick!, TFX EF 2000, Transport Tycoon Del., Rätsel des Meister Lu, Arcade America*
- Gold Games - 15 CDs 39,95 — *40 Spiele: Battle Isle, Anstoss, Ishar 1-3, Der Planer, Oldtimer, Whales Voyage 1+2, u. A.*
- Lucas Arts Air Combat 39,95 — *Battlehawks 1942, Their finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe incl. Missions*
- Megapack 6 79,95 — *Riddle of Master Lu, Pz. General 2, Kyrandia 3, Action Soccer, Steel Panthers, 3d Pinball*
- Megapack 7 79,95 N — *3D Ultra Pinball 2, Earthworm Jim, Caesar 2, Road Rash, Gene Wars, US Navy Fighters, Creature Shock, Heroes of M&M, Cyberstorm, A-10 Cuba*
- Megasixpack 44,95 — *Terra Nova, Fantasy General, Magic Carpet 2, Comanche, Actua Soccer, Chaos Overlords*
- Mystery Pack 84,95 — *Phantasmagoria 1, Gabriel Knight 2*
- Pinball 19,95 N — *25 Flipper: u.A. 3D Ultra Pinball, Pinball Dreams 2, Extreme Pinball*
- Pinball Pack 79,95 — *3D Ultra Pinball 1+2*
- Players Paradise 24,95 N — *1111 Spiele, 111 Spielelös., 11 Screensaver*
- Racing Pack 39,95 — *Indycar 2, Nascar 1 + Track Pack*
- Westwood Compilat. 69,95 — *Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore*

Multimedia

- Gold 3 - 40 Progs auf 10CDs 39,95 — *u.A. Wordstar I, Win 2.0, Borland Paradox Win, Harvard Graphics, Winclean uninstaller*
- Ultra Pack 2 79,95 — *Chronik d. 20 JH., Autoatlas D, Wohnungsplaner, WISO mein Geld, ADAC Auto 96, Falk City guide, Lotus Organizer 1.1*

Microsoft Multimedia

3 D Filmstudio Win95	69.95	
Autoroute Europa 5.0	109.95	
Cinemania 97	59.95	
Encarta 97 Enzyklopädie	169.95	
Encarta Weltatlas	94.95	
Music Central 97 Win95	59.95	

Hits für Kids

Liste "Kindersoftware" anfordern

ADI

Junior Lesen u. Rechnen 4-6 J.	64.95
Junior Lesen u Rechnen 6-7 J.	64.95
Grundschule Deutsch 1+2	64.95
Grundschule Mathe 1+2	64.95
Grundschule Deutsch 3+4	64.95
Grundschule Mathe 3+4	64.95
Sekundarst. Deutsch 5+6	64.95
Sekundarst. Mathe 5+6	64.95
Sekundarst. Deutsch 7+8	64.95
Sekundarst. Mathe 7+8	64.95
Multimedia Englisch 5 od.6	64.95
Multimedia Englisch 7 od. 8	64.95
Barbie Druckstudio	49.95
Barbie Filmstudio	49.95
Barbie Modedesigner	59.95
Blinky Bill	29.95
König der Löwen	79.95
Leonardo je	29.95
Ollis große Reise	49.95
Ollis Welt	54.95
Pocahontas	79.95
Prof. Tims verrü. Werkstatt	59.95
Toy Story Spiele Action	44.95
Tuneland	29.95
Urmel's Filmstudio	34.95
Zwillinge im Zauberland	39.95

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern

Speicherbausteine PS/2 60ns
Aufgrund der derzeitigen starken Schwankungen bitte aktuelle Tagespreise erfragen!
nur Markenware!

Joysticks

Notebook Joystick Karte (PCMCIA II Karte für 2 Joysticks)	149.95
Alfa Dread Joypad	29.95
Alfa Twin Box	29.95
CH Products	
Flightstick	59.95
Flightstick Pro	99.95
F 16 Flight Stick	74.95
F 16 Combat Stick	129.95
F 16 Fighter Stick*	189.95
Virtual Pilot	119.95
Virtual Pilot Pro	169.95
Throttle	129.95
Throttle Pro	169.95
Pedals	99.95
Pedals Pro	169.95
Gravis	
Gamepad	29.95
Gamepad Pro	49.95
Analog Pro	39.95
Blackhawk	54.95
Thunderbird	84.95
Firebird 2	129.95
Grip + 2 Game Pads	139.95
Grip 2er Pack	59.95
Logitech	
Thunderpad	29.95
WingMan light	44.95
WingMan extreme	79.95
Warrior	119.95
Microsoft	
Sidewinder Gamepad	54.95
Sidewinder Pro	79.95
Sidewinder Pro+Hellbender	99.95
Thrustmaster	
TM Formula T1 Lenkrad	149.95
TM Formula T2 Lenkrad	219.95
TM T2 Lenkrad + POD	239.95

Soundkarten

SB 16 VE IDE Plug&Play	159.95
SB 32 Plug&Play	219.95
Yam. Wavetable Upgrade	199.95

LADENGESCHÄFTE

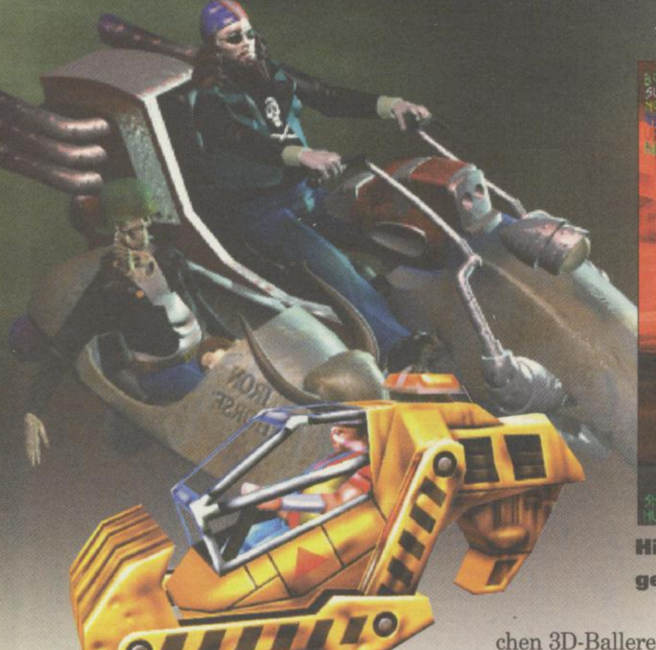
Ladenpreise können abweichen!

Böblingen:
Poststr. 36

Wir sind umgezogen!
Ab sofort im Kino!

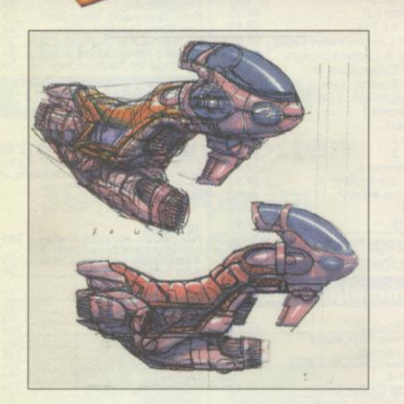
Kempten:
In der Brandstatt 6







Hier ein feines Close-Up auf ein gegnerisches Hoover-Bike





Von der Designstudie zum fertigen Gefährt: Insgesamt gibt es 16 Bikes im Spiel

Forsaken
Genre
Actionspiel
Hersteller
Acclaim/Probe
Erscheinung geplant
August '97

chen 3D-Ballereien seid Ihr in der Bewegungsfreiheit nicht eingeschränkt, denn die Hooverbikes können in jede beliebige Richtung gesteuert werden. In den Werbetexten der Hersteller wird dann immer gern von 360°-Bewegung orakelt. Am ehesten läßt sich somit der Steuerungsfreiraum von „Forsaken" noch mit dem Konkurrenz-Produkt „Descent" vergleichen. Zu Beginn des Spiels sucht Ihr Euch einen von 16 zur Wahl stehenden Charakteren aus, die zudem mit unterschiedlichen Hoover-Bikes ausgestattet sind. Bei Spielstart ist Euer Flitzer nur mit einem popeligen Laser ausgerüstet, unterwegs findet Ihr in den Tunnelsystemen und gigantischen Räumen weitere Ausrüstungsgegenstände wie beispielsweise Raketenwerfer, Minen, Schutzschilde oder dickere Laser. Für optische Abwechslung sorgen nicht nur jede Menge Lichteffekte, sondern auch eine Reihe unterschiedlicher Tunnelsysteme mit entsprechend varrierenden Grafiksets. So könnt Ihr – unter anderem – durch einen Azteken-Tempel flitzen, eine verlassene Militärbasis unsicher machen, ein Kernkraftwerk untersuchen und in einer Raumstation für Ordnung sorgen. Geplant sind acht verschiedene Level. Um der Grafik den nötigen Schwung zu verleihen, setzt Probe konsequent auf neueste Technologie. So sollen PCs mit MMX-Prozessor genauso unterstützt werden, wie 3D-Beschleunigungskarten. Trotz aller Technikverliebtheit, wird auch an Besitzer „normaler" Rechner gedacht. Die Grafikdetails lassen sich in verschiedenen Stufen der Rechnerpower anpassen – auf einem langsameren PC werden einfach Details weggelassen oder reduziert. Derweil Solospieler sich im Kampf mit computergesteuerten Endezeitrockern und automatischen Todesmaschinen herumplagen müssen, sollen in der finalen Version von „Forsaken" auch die Netzwerk-Opportunisten nicht zu kurz kommen. Laut letzten Meldungen sollen sich insgesamt 12 Spieler gleichzeitig in den Tunneln tummeln. Ob eine Internetvariante geplant ist, stand bei Redaktionsschluß allerdings noch nicht fest. *mh*

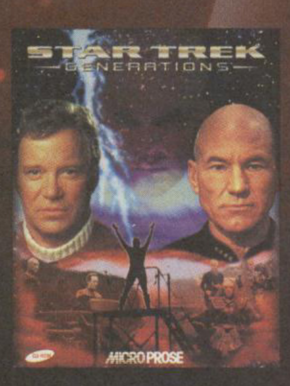


Beeindruckend: Auf den ersten Blick macht „Forsaken" einen höchst interessanten Eindruck

STAR TREK®
GENERATIONS™

ZWEI CAPTAINS. EINE BEDROHUNG. IHR KOMMANDO?

Von den Herausgebern des Bestsellers STAR TREK®: THE NEXT GENERATION; 'A FINAL UNITY'



Begeben Sie sich auf eine Reise, die die Grenzen Ihrer Vorstellungskraft sprengen wird! Schlüpfen Sie in die Rolle vou ***Captain Kirk*** oder ***Captain Picard*** und in die der Hauptfiguren aus der Serie ***Star Trek®: The Next Generation™*** (Das nächste Jahrhundert), und verfolgen Sie den wahnsinnigen Wissenschaftler ***Soran*** durch Raum und Zeit!

Tauchen Sie in atemberaubende 3D-Welten ein, stellen Sie sich in spannenden Weltraumgefechten mächtigen Alien-Raumschiffen, und nutzen Sie die Stellare Kartographie, um die ***U.S.S. Enterprise NCC-1701-D™*** zum erfolgreichen Abschluß ihrer gefährlichen Mission zu führen und Millionen Leben zu retten.





MICROPROSE

http://www.microprose.com

Interplay

Interplay schlägt zu: Jede Menge frischer Spielesoftware ist für den heißen Herbst in Vorbereitung

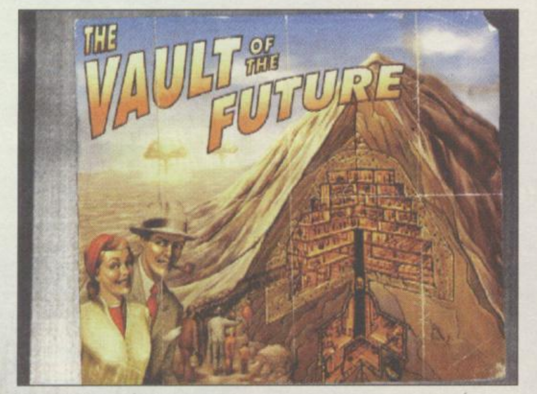

Fallout: Konversation nach dem nuklearen Holocaust

Die rührige US-Company Interplay ist ein Oldie unter den Softwareherstellern: Immerhin wurde Interplay bereits 1983 gegründet. In der rasanten Softwarewelt sind 14 Jahre eine halbe Ewigkeit. Älteren Semestern ist die Company vor allem durch deftige Rollenspiel-Kost bekannt („The Bards Tale", „Wasteland"). Seit einigen Jährchen hat Interplay jedoch das eigene Sortiment ordentlich erweitert: Zwar blieb und bleibt man dem Rollenspielgenre treu („Stonekeep", „Dungeon Master 2"), wagte sich aber auch – mit großem Erfolg – an andere Genres (beispielsweise mit „Descent" und „Redneck Rampage" ins Actionmetier, oder mit „M.A.X." auf das Strategieparkett). Derzeit werkeln Inhouse-Programmierer und eine ganze Reihe von externen Teams an einem halben Dutzend neuer Projekte. Einige der Titel geistern zwar schon eine ganze Zeit durch die deutsche Spielepresse, aber alleine die Fülle an potentiellen Software-Hits, rechtfertigt einen kurzen Abriß der neuesten Interplay-Spiele.

Über „Atomic Bomberman" gab´s bereits in der vorigen Power Play einen Vorabbericht, ebenso einen Test der Südstaatenknallerei „Redneck Rampage".

Fallout

Von dem neuen Endzeit-Rollenspiel hatten wir bereits in Power Play Ausgabe 9/96 einen ausführlichen Vorabbericht. Nun sollte man annehmen, daß 10 Monate Zeit genug sein müßten, um das Spiel fertigzustellen. Dummerweise verzögerte ein Lizenzstreit mit den Schöpfern des „GURPS"-Systems die weitere Programmierung. Wie aufmerksame Power-Play-Leser bereits wissen, hat Interplay die Lizenz für „Gurps" derweil verloren. Das Projekt „Fallout" wurde für die Dauer der Zwistigkeiten erstmal auf Eis gelegt. Jetzt wühlen die Programmierer, Designer und Grafiker wieder im Akkord am futuristisch morbiden Rollenspiel. Spielerisch hat sich in den letzten Monaten an „Fallout" kaum etwas getan, auch die Optik bleibt wie gehabt. Ihr wuselt mit Eurem Protagonisten durch das verstrahlte,



Fallout: Der nette Familienbunker für das Überleben nach dem Atomkrieg



Blutig: Im Fallout Dungeon wird gemetzelt


Der mit der Axt tanzt: Hier wird nicht nur durch das Schwert gestorben

postnukleare Kalifornien, meuchelt Mutanten, sammelt Gegenstände und Infos und versucht den lokalen Finsterling zu beseitigen. Ob Euch die hartgesottene Rollenspielkost auch schmeckt, könnt Ihr gleich ausprobieren: Auf unserer CD ist nämlich eine spielbare Demo des Programms mit drauf. Entgültig soll „Fallout" wohl im August erscheinen.

Die by the Sword

Interessanterweise werden eine ganze Reihe von neuen Interplay-Produkten nicht im sonnigen Irvine/Kalifornien programmiert, sondern in England. Die Fantasy-Prügelei „Die by the Sword" gehört ebenfalls dazu. Entwickelt wird „Die by the Sword" vom britischen Newcomer Treyarch Invention. Im Spiel wurde die sogenannte VSIM-Motion-Control-Technologie verwendet, die mittels mathematischer Gleichungen die menschlichen Bewegungsabläufe äußerst realistisch darstellen soll. „Die by the Sword" bietet zudem ein überaus witziges Feature: So soll es einen Editor für Bewegungen geben, mit dem Ihr Euch Eure eigenen Moves basteln könnt. Maximal vier eigene Moves lassen sich vor dem Spiel laden. Wer möchte, spielt alleine, sucht sich aus einem Waffenarsenal das passende Mordinstrument aus und versemmelt über 25 verschiedene Gegnertypen. Die Fantasy-Klopperei kann aus unterschiedlichen Blickwinkeln betrachtet werden, Ihr könnt über Abgründe hüpfen und von Felsen stürzen. Ein Trainingsmodus erlaubt es auch ungeübten Spielern, sich in Einzelgefechten mit der Steuerung vertraut zu machen. Gewiefte Prügler dreschen sich im Turnier-Modus in der Rangliste nach oben. In der Multiplayer-Variante können bis zu vier menschliche Kontrahenten gegeneinander Antreten. Ein Erscheinungstermin für „Die by the Sword" stand zwar noch nicht fest, aber wir können mit dem 3. Quartal 1997 rechnen.

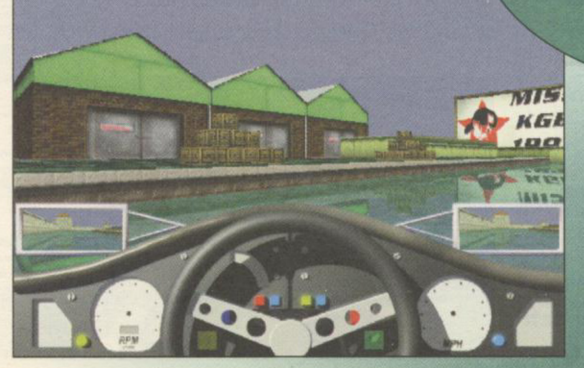
Powerboat

Wie „Die by the Sword", wird auch „Powerboat" in England entwickelt. Bei „Powerboat" handelt es sich schlicht und ergreifend um ein 3D-Rennspiel. Wie der Name schon sagt, flitzt Ihr nicht mit Motorrädern, Rennwagen oder Karts um die Wette, sondern mit flotten Booten. Davon gibt es zwei verschiedene Klassen, die weiterhin in unterschiedlichen Motorstärken zur Verfügung stehen. Klasse, oder besser Typ Eins, sind Katamaran-Boote. Die Doppelrumpfraser sind zwar furchtbar schnell, haben aber den Nachteil, daß sie bei hohen Geschwindigkeiten eher mühsam zu steuern sind. Für Einsteiger gibt´s dann auch „normale" Schiffe. Rund 10 verschiedene Strecken sollen das feuchte Rennvergnügen abwechslungsreich genug gestalten. Zusätzlich bieten die Wasserkurse spezielle Schikanen und Abkürzungen. Selbstverständlich sind die Strecken – dem Element angemessen – nicht eben. Je nach Strecken behindert Euch ein mehr oder weniger starker Wellengang, neben einem herzhaften Gasfuß entscheidet also auch ein gewisses Maß an nautischem Geschick über Sieg oder Niederlage. Wer nicht aufpaßt, brettert ein paar Meter unter dem Wasser in Richtung Ziellinie. Geplanter Termin hierfür: Herbst 97.

Charakterstudien für „Die by the Sword"


Powerboat: In Japan geht´s über Rampen

Powerboat: Hier eine Außenansicht des Bootes


Powerboat: Sieht aus wie ein Auto, ist aber keines



Earthworm Jim goes 3D: Hier eine erste Levelstudie

Bevor die Earthworm Jim-Figuren gerendert werden, zeichnet der Grafiker die Figur erst auf Papier

Earthworm Jim 3

Konsolenzocker kennen den frechen Wurm Jim wie ihre Westentasche. Auf dem PC schleimte der wirbellose Actionheld zwar auch schon, aber die 1:1-Umsetzung des Videospiels fand nur wenig Käufer. Mit dem neusten Streich des Heroen, mit dem Dave Perry, Gründer der Interplay-Tochter „Shiny" („MDK") seinen Erfolgsgrundstein legte, sollen nun gezielt die PC-Nutzer angesprochen werden. Zwar bleibt „Earthworm Jim 3" deutlich actionorientiert, aber das optische Outfit wird für moderne PCs angepaßt. Alle Level sowie alle Figuren, die im Spiel vorkommen, werden erst auf Papier designt und dann am Rechner in 3D gebaut. Trotz der ungewohnten Freiheit soll „Earthworm Jim" nichts von seinen Fähigkeiten verlieren. Ein erster Blick machte schon jetzt einen vielversprechenden Eindruck, wann das Spiel erscheint, steht allerdings noch nicht fest.

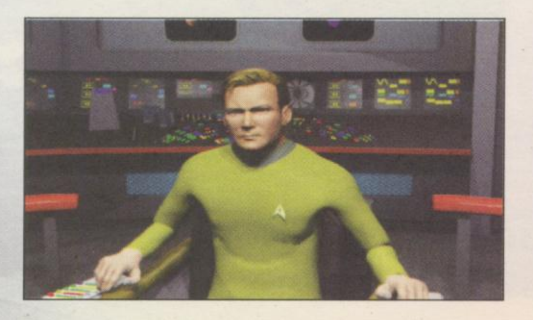
PRÄSENTATION MIT CAPTAIN KIRK



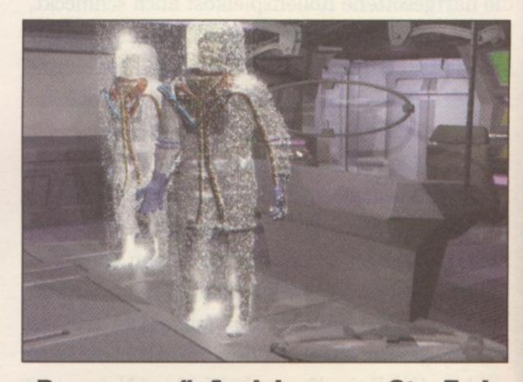
Stilecht führten Interplay und Acclaim ihre neuen Produkte im „Star Trek"-Ambiente auf der Rheinfähre „Enterprise" vor. Dieser fehlten zwar noch die Warpgondeln an der Außenseite, dafür war niemand anderes als William Shatner zugegen, um ein paar Worte über „Star Fleet Academy" und „Secret of Vulcan Fury" zu verlieren. Ein Klingonenkampf wurde ebenfalls geboten; alles in allem hatten die Trekker unter den Gästen ihre helle Freude an dem Event.

Star Trek: Secrect of Vulcan Fury

Eine der wichtigsten Lizenzen, die sich Interplay in den letzten Jahren sichern konnte, war die „Star Trek"-Lizenz. Allerdings bezieht sich der Deal nur auf die „alte" Serie. Zusammen mit der Crew der „Enterprise 1701-A" übersteht Ihr das „Secret of Vulcan Fury"-Adventure. Als Autor wurde kein Nobody verpflichtet, sondern ein Drehbuchschreiber der Originalserie. So entwickelte Tribal Dreams, eine Interplay-Tochter, zusammen mit D.C. Fontana den Plot zum neuen Star Trek-Abenteuer. Die Aufgabe des Spielers ist es (mit Kirk, Spock, Pille, Sulu, Chekov und Scotty), das Geheimnis um die gemeinsame Geschichte der Romulaner und Vulkanier zu lüften. Das Spiel ist in sechs Episoden aufgeteilt, in jedem Abschnitt übernehmt Ihr den Part eines anderen Charakters. Für das 3D-Abenteuer wurde zudem eine neue Technik verwendet, die besonders bei der Mimik der Helden zum tragen kommt. Wie man schon auf den ersten Bildern erkennen kann, haben die Grafiker hier ganze Arbeit geleistet. Um das echte Star Trek-Feeling rüberzubringen wurden natürlich die Originalstimmen der Schauspieler verwendet – in Englisch versteht sich. Ob dies bei einer eventuellen deutschen Synchronisation ebenfalls der Fall sein wird, stand noch nicht fest. „Secret of Vulcan Fury" wird vorrausichtlich im Herbst dieses Jahres erscheinen.



Alles hört auf mein Kommando: Krik ist immer noch Chef auf der Brücke



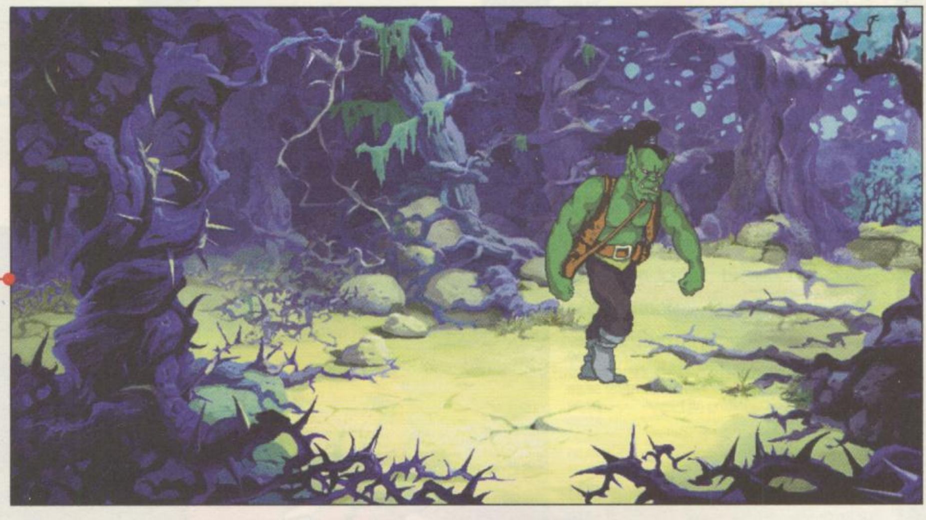
„Beam me up": Auch im neuen Star Trek wird der Transporter eingesetzt

Dragon Dice

TSR, ehemals größter Hersteller für Table-Board-Spiele, belieferte in der Vergangenheit eine stattliche Anzahl von Computerspieleproduzenten mit der Advanced Dungeon & Dragon-Lizenz. Heute ist TSR von dem Newcomer Wizards of the Coast („Magic the Gathering") aufgekauft, und nur vereinzelt rollt der Softwarenachschub mit dem beliebten AD&D-Logo. Interplays Beitrag zum TSR-Rollenspieluniversum heißt „Dargon Dice" und basiert auf einem AD&D-Würfelspiel. Aus 128 verschiedenen Würfeln stellt Ihr Euch eine Fantasy-Armee zusammen und kämpft mit selbiger gegen den Computer. Für Sammler interessant: Der Packung soll in limitierter Auflage ein Dragonmaster-Würfel beiliegen. *mh*

WARCRAFT A
Lord of the

Ein sicheres Unterfangen? Blizzard macht aus der Erfolgsserie "Warcraft" das erste eigene Adventure.



Thrall kämpft sich allein durch einen düsteren Märchenwald





Erste Skribbel, noch nicht koloriert

Ob die gesamte Strategiespiel-Mannschaft von Blizzard allzusehr mit "Starcraft" beschäftigt ist oder Grafiker Chris Metzen, in unseren Augen bester Orkzeichner dieses Planeten, unbedingt ein Spiel designen wollte, bleibt unbeantwortet. Jedenfalls ist das nächste "Warcraft", das derzeit unter Leitung von Chris Metzen entsteht, kein Echtzeitstrategiespiel mehr, sondern ein reinrassiges Adventure. Für einen Zeichner liegt allerdings nichts näher, als ein Spiel zu machen, daß zu 70% aus Grafik besteht, keine wuselige KI benötigt und ohne hochentwickelten 3D-Krimskrams auskommt. Kurz: Ein Grafik-Adventure ist der Wunschtraum eines jeden Designers, denn technisch läßt sich kaum was falsch machen – Wert wird auf Präsentation, Interaktion und vor allem auf eine gehaltvolle Story gelegt, die natürlich im "Warcraft"-Universum angesiedelt ist und dort beginnt, wo die Mission-CD "Beyond the Dark Portal" aufhört. Passend zum derzeit vorherrschenden Trend, auch bösen Buben eine Chance zu gewähren, schlüpft Ihr in die Rolle von **Thrall**, eines jungen Ork, der bei den Menschen als Sklave aufwächst und nichts von den großen Clans und der grandiosen Zukunft der grünhäutigen Muskelprotze ahnt. Natürlich kriegt Thrall das irgendwie raus und muß den Menschen, insbesondere dem brutalen **Lieutenant Blackmoore**, entfliehen, um die Horden der Orks zu einen und sie zu einem glorreichen Sieg über die hellhäutigen Menschen



Blackmoore hegt dunkle Pläne

zu führen. Doch der Weg dahin ist natürlich mit Stolperdrähten und gefährlichen, manchmal auch äußerst witzigen Aufgaben und Rätseln gesät. Hat Thrall schließlich verräterische Orks ausgeschaltet, zerstrittene Stämme geeint und Oberork Orgrim Doomhammer überzeugt, steht dem orkischen Siegeszug nichts mehr entgegen. Dieser wird dann wohl wieder in einem Echtzeitstrategical ("Warcraft 4"?) geführt, doch das ist noch sehr, sehr leise Zukunftsmusik.

In über 60 Locations, die sich in die sieben Regionen Azeroths eingliedern, spielt sich das "Warcraft Adventure" ab. Thrall sammelt dabei fleißig Items für sein Inventory und unterhält sich angestrengt mit über 70 Charakteren, von denen einige keine Unbekannten sind. Viele der Helden aus "Warcraft 2" und "Beyond the Dark Portal",



URE

POWER PLAY MITMACHKARTE

1 Folgendes hat mir an dieser Ausgabe **nicht** gefallen:

2 Folgendes hat mir in der Ausgabe ___/___ am besten gefallen:

3 Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

4 Ich habe folgenden Computer inkl. Ausstattung:

wenig passen. Wer sich jetzt schon auf das "Warcraft Adventure" freut, tut dies leider zu früh, denn erst der Weihnachtsmann soll das fertige Produkt im Gepäck haben. *kn*

Die orkischen Horden: Streitlustige und brandgefährliche Krieger

Warcraft Adventure: Lord of the Clans
Genre
Adventure
Hersteller
Blizzard
Erscheinung geplant
Dezember '97

Bilder auf

STARCRAFT



Wilde Schlachten im Weltall

Das bereits in Power Play 11/96 vorgestellte "Starcraft" macht gute Fortschritte und könnte eine weiteres Highlight im heiß umkämpften Echtzeitstrategiespiel-Sektor werden. Drei große Völker mit jeweils anderen Waffensystemen und Begabungen bekriegen sich in einem Science-Fiction-Szenario. Die Terraner, die Protoss, eine uralte hochintelligente Rasse und die Invaders, recht dumme, aber äußerst fiese Aliens aus den Fernen des Alls, streiten um Planeten und Raumsektoren. Dabei könnt Ihr Euch wie immer aussuchen, auf welcher Seite Ihr spielen, und mit welchem Völkchen Ihr die insgesamt 30 Missionen überstehen wollt. Gekämpft wird abermals auf einem isometrisch dargestellten Landstrich, der dieses Mal allerdings einen deutlich dreidimensionaleren Eindruck erweckt. Zudem wird nicht nur auf Planetenoberflächen geschossen, sondern auch im All und über Space-Plattformen oder sogar in Kommandozentralen. Sehr innovativ soll der eingebaute Editor sein, der es erstmals ermöglicht, eigene Campaigns zu aufzustellen und sie sogar mit individueller Sprachausgabe, Grafik oder Helden-Charaktern zu verzieren. Bis Oktober müssen wir allerdings noch warten, erst dann wird "Starcraft" erscheinen.



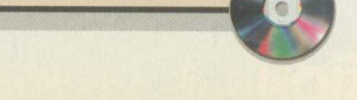
Eine Basis am Fluß



Auf der Planetenoberfläche

Starcraft
Genre
Echtzeit-Strategie
Hersteller
Blizzard
Erscheinung geplant
Oktober '97

Bilder auf



WARC

Ein sicheres Unterfangen? Blizzard macht aus der Erfolgsserie "Warcraft" das erste eigene Adventure.





Erste Skribbel, noch nicht koloriert





Thrall kämpft sich

Ob die gesamte Strategiespiel-Mannschaft von Blizzard allzusehr mit "Starcraft" beschäftigt ist oder Grafiker Chris Metzen, in unseren Augen bester Orkzeichner dieses Planeten, unbedingt ein Spiel designen wollte, bleibt unbeantwortet. Jedenfalls ist das nächste "Warcraft", das derzeit unter Leitung von Chris Metzen entsteht, kein Echtzeitstrategiespiel mehr, sondern ein reinrassiges Adventure. Für einen Zeichner liegt allerdings nichts näher, als ein Spiel zu machen, daß zu 70% aus Grafik besteht, keine wuselige KI benötigt und ohne hochentwickelten 3D-Krimskrams auskommt. Kurz: Ein Grafik-Adventure ist der Wunschtraum eines jeden Designers, denn technisch läßt sich kaum was falsch machen – Wert wird auf Präsentation, Interaktion und vor allem auf eine gehaltvolle Story gelegt, die natürlich im "Warcraft"-Universum angesiedelt ist und dort beginnt, wo die Mission-CD "Beyond the Dark Portal" aufhört. Passend zum derzeit vorherrschenden Trend, auch bösen Buben eine Chance zu gewähren, schlüpft Ihr in die Rolle von **Thrall**, eines jungen Ork, der bei den Menschen als Sklave aufwächst und nichts von den großen Clans und der grandiosen Zukunft der grünhäutigen Muskelprotze ahnt. Natürlich kriegt Thrall das irgendwie raus und muß den Menschen, insbesondere dem brutalen **Lieutenant Blackmoore**, entfliehen, um die Horden der Orks zu einen und sie zu einem glorreichen Sieg über die hellhäutigen Menschen



Blackmoore hegt dunkle Pläne

zu führen. Doch der Weg dahin ist natürlich mit Stolperdrähten und gefährlichen, manchmal auch äußerst witzigen Aufgaben und Rätseln gesät. Hat Thrall schließlich verräterische Orks ausgeschaltet, zerstrittene Stämme geeint und Oberork Orgrim Doomhammer überzeugt, steht dem orkischen Siegeszug nichts mehr entgegen. Dieser wird dann wohl wieder in einem Echtzeitstrategical ("Warcraft 4"?) geführt, doch das ist noch sehr, sehr leise Zukunftsmusik.

In über 60 Locations, die sich in die sieben Regionen Azeroths eingliedern, spielt sich das "Warcraft Adventure" ab. Thrall sammelt dabei fleißig Items für sein Inventory und unterhält sich angestrengt mit über 70 Charakteren, von denen einige keine Unbekannten sind. Viele der Helden aus "Warcraft 2" und "Beyond the Dark Portal",

DVENTURE
Clans

vor allem grünhäutige, führen auch im Adventure ein grandioses Leben. Ebenso stammen auch einige Locations aus den drei "Warcraft"-Strategie-Vorgängern.
Technisch soll das Blizzard-Abenteuer zwar nichts Bahnbrechendes, aber durchaus Bemerkenswertes bieten. Die hochauflösende Grafik hat sich schon im Vorfeld strikt von rein computergenerierter Grafik, also Rendereien, distanziert. Sämtliche Hintergründe sowie die Charaktere werden handgemalt, gescannt und nachcoloriert.
Der Vorteil liegt auf der Hand – bleibt bei der „klassischen" Adventureoptik doch viel mehr von der bekannten „Warcraft"-Atmosphäre erhalten. Denn Rendergrafiken hin, 3D-Abenteuer her: Ein konstruierter Adventureheld und 3D-Hintergründe würden zu diesem Szenario herzlich wenig passen. Wer sich jetzt schon auf das "Warcraft Adventure" freut, tut dies leider zu früh, denn erst der Weihnachtsmann soll das fertige Produkt im Gepäck haben. *kn*



Die orkischen Horden: Streitlustige und brandgefährliche Krieger

Warcraft Adventure: Lord of the Clans
Genre
Adventure
Hersteller
Blizzard
Erscheinung geplant
Dezember '97
Bilder auf

STARCRAFT



Wilde Schlachten im Weltall

Das bereits in Power Play 11/96 vorgestellte "Starcraft" macht gute Fortschritte und könnte eine weiteres Highlight im heiß umkämpften Echtzeitstrategiespiel-Sektor werden. Drei große Völker mit jeweils anderen Waffensystemen und Begabungen bekriegen sich in einem Science-Fiction-Szenario. Die Terraner, die Protoss, eine uralte hochintelligente Rasse und die Invaders, recht dumme, aber äußerst fiese Aliens aus den Fernen des Alls, streiten um Planeten und Raumsektoren. Dabei könnt Ihr Euch wie immer aussuchen, auf welcher Seite Ihr spielen, und mit welchem Völkchen Ihr die insgesamt 30 Missionen überstehen wollt. Gekämpft wird abermals auf einem isometrisch dargestellten Landstrich, der dieses Mal allerdings einen deutlich dreidimensionaleren Eindruck erweckt. Zudem wird nicht nur auf Planetenoberflächen geschossen, sondern auch im All und über Space-Plattformen oder sogar in Kommandozentralen. Sehr innovativ soll der eingebaute Editor sein, der es erstmals ermöglicht, eigene Campaigns zu aufzustellen und sie sogar mit individueller Sprachausgabe, Grafik oder Helden-Charaktern zu verzieren. Bis Oktober müssen wir allerdings noch warten, erst dann wird "Starcraft" erscheinen.



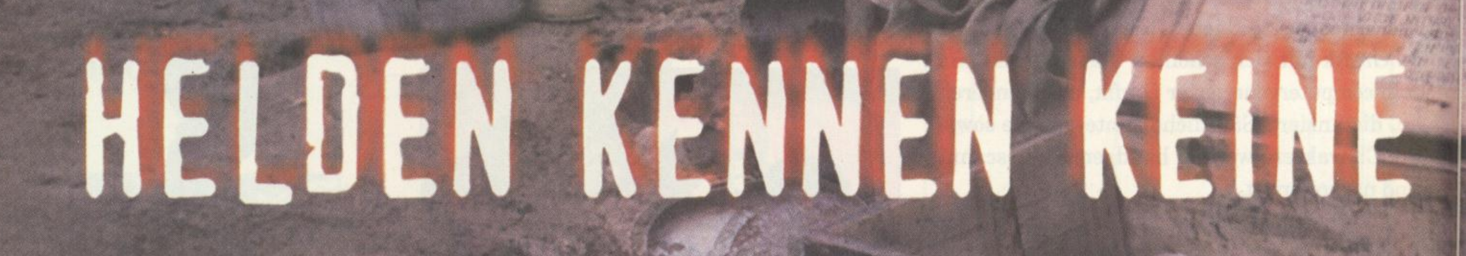
Eine Basis am Fluß



Auf der Planetenoberfläche

Starcraft
Genre
Echtzeit-Strategie
Hersteller
Blizzard
Erscheinung geplant
Oktober '97
Bilder auf





In naher Zukunft besitzen Soldaten die gefährlichste Waffe von allen:

Intelligenz. Himmelfahrtskommandos und aussichtslose Gefechte bis

zum letzten Mann gibt es nicht mehr. Es sei denn,

der Befehl dazu kommt von ganz oben – von Ihnen.

ACTIVISION®

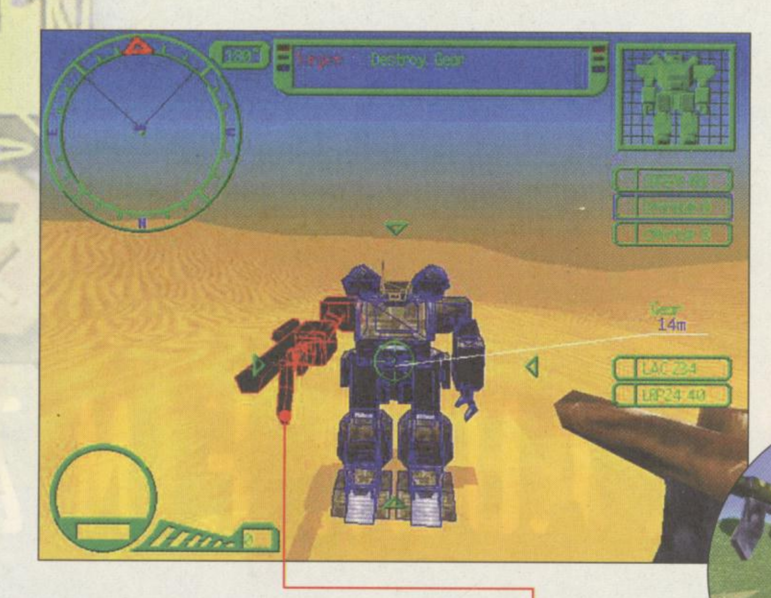
ANGST. ABER EIN ZURÜCK.

DARK REIGN

THE FUTURE OF WAR

Im Exklusiv-Vertrieb von: BOMICO ENTERTAINMENT SOFTWARE http://www.bomico.de

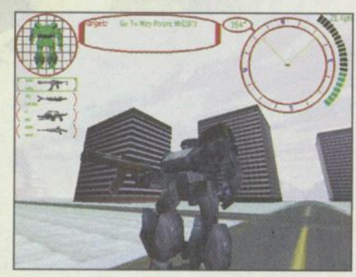
HEAVY GEAR



Das Instrumentarium ist dem in „MW 2" sehr ähnlich

Das Gelände ist nun nicht mehr flach, die Bäume bestehen aus Polygonen

Activision bleibt den Mech-Sims treu – mit einer neuen Brettspielvorlage



Auch in Städten sind wieder einige Aufträge zu erfüllen

Heavy Gear
Genre
Action
Hersteller
Activision
Erscheinung geplant
4. Quartal '97
Bilder auf

Nachdem die „MechWarrior"-Lizenz an FASA zurückfällt, die das „BattleTech"-Universum kreiert haben, programmiert und designt die Firma den nächsten Teil der Reihe selbst. Activision, Vorreiter und bis jetzt ungeschlagen im Entwerfen von Robo-Keilereien, sah sich daher nach einem neuen Szenario um und wurde bei der kanadischen Firma Dream Pod 9 fündig. Die Handlung des Pen-and-Paper-Spiels „Heavy Gear" spielt im Jahre 6132. Auf dem Planeten Terra Nova stehen sich in der Äquatorregion zwei Kontrahenten gegenüber: Die Confederated-Nothern-City-States (CNCS) und die Allied Southern Terretories (AST), also die Bewohner der Nord- und Südhalbkugel. In den „Badlands" beharken sich die BOTs (Bipedal One-Man Tanks), die viel kleiner als ihre FASA-Kollegen sind. Dementsprechend ändern sich auch die Bewegungsarten; so ist etwa Klettern und Ducken möglich. Die Animationen werden viel menschenähnlicher sein, sogar Kämpfe innerhalb von Gebäuden soll es geben. Die Hände der Metallkolosse sind voll ausgebildet, können also greifen. Daher finden sich unter den Waffen auch gigantische Wurfgranaten oder überdimensionale Sturmgewehre, deren **Magazine** „von Hand" gewechselt werden. Das Gameplay wird sich ebenfalls ändern, da weitaus mehr Einheiten das Schlachtfeld bevölkern und sie aufgrund der geringeren Größe schneller und so dynamischer agieren können. Ein weiteres Feature besteht in den „Neural Net Boxes", die sich auf den Spieler einstellen und darüber hinaus lernfähig sind. Wird der BOT von Raketen getroffen, stuft die N-Net-Box die Flugkörper als Bedrohung ein und reagiert schneller auf sie. Trotzdem versteht sich das Gerät nicht als Autopilot, Ihr müßt also immer noch selbst kämpfen. Der beliebte „Customizing"-Screen bleibt natürlich erhalten, so daß Ihr auch bei „Heavy Gear" Eure Kisten selbst konfigurieren könnt. Die Optik wurde dagegen entscheidend verbessert. Waren bei „Interstate '76" (hier wurde ebenfalls die „MW 2"-Engine benutzt) die Autos schon eine Augenweide, ist hier das Terrain mit sehr viel Liebe zum Detail gestaltet. Flache Ebenen sind passé, stattdessen werden in den rund 40 Singleplayer-Missionen Hügel und Berge geboten, zudem stehen Polygon-Bäume in der Landschaft. Die Direct 3D-Grafik präsentiert sich in Farbtiefen bis zu 16 Bit und unterstützt über die Microsoft-Schnittstelle auch Beschleunigerkarten; ob native 3Dfx- oder PowerVR-Versionen veröffentlicht werden, steht noch nicht fest. Innerhalb der Lizenz will Activision jedenfalls neben weiteren Simulationen auch Rollenspiele und Adventures entwickeln. *mash*



Schön zu erkennen sind hier die Beleuchtungseffekte durch Explosionen

BETRAYAL

Frisches Futter

Endlich gibt´s wieder Rollenspiel-Nachschub: Sierra arbeitet am „Betrayal at Krondor"-Sequel



Die meisten Ortschaften sind in 3D

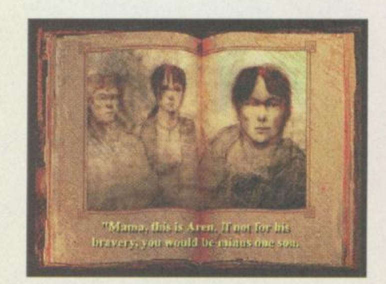
Skill mal wieder: Welche Fertigkeiten sind aktiv?

KOSTENLOS

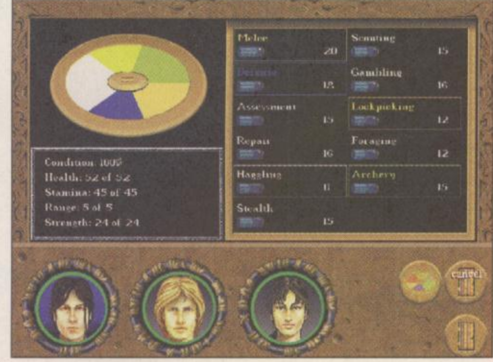
Wer sich schon mal für „Betrayal in Anatara" warmspielen will, kann sich den Oldie „Betrayal at Krondor" kostenlos auf der Sierra-Homepage besorgen. Die Internetadresse lautet **http:www//Sierra.com/free/**. Das gepackte Spielfile ist rund 10 MByte groß. Das Programm läuft übrigens unter DOS, Windows-95-Besitzer starten am besten im DOS-Modus.



Umsonst übers Net: „Betrayal at Krondor"



Die Story wird im Buchstil weitererzählt

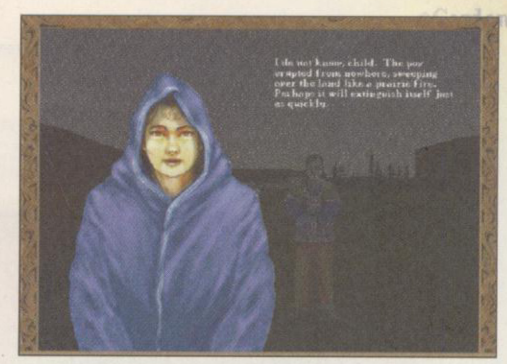


Dungeonkrabbler, Monstermörder, Freizeitheroen und Rätselknacker können endlich aufatmen: Das Rollenspiel-Genre erlebt gerade wieder eine neue Blüteperiode. Ein sicheres Zeichen für das Comeback des Rollenspiels sind die Release-Listen diverser Herstellerfirmen, auf denen in schöner Regelmäßigkeit die Titel neuer Rollenspiele auftauchen. Der Grund, warum man solange nichts mehr zum Thema Rollenspiel gehört hat – mal von „Schatten über Riva abgesehen – liegt einfach in den langen Entwicklungszeiten begründet. Immerhin sind Rollenspiele höchst kompliziert zu programmieren. Zudem schlucken alleine das Design und die Testphase solcher Spiele jeweils rund vier bis sechs Monate. Entwicklungszeiten von zwei bis drei Jahren sind ergo die Regel bei diesem Genre. Solche kostenintensiven Großprojekte können sich nur noch wenige Firmen leisten. Sierra ist so eine Firma, die durchaus die finanziellen und personellen Ressourcen hat, um ein Rollenspiel zu verwirklichen. „Betrayal in Antara" heißt das jüngste Baby des US-Softwareriesen. Wie der Name schon andeutet, ist „Betrayal in Antara" die Sequel zum Rollenspiel-Oldie „Betrayal at Krondor" (Test in Power Play 7/93). Allerdings hat „Antara" inhaltlich nichts mehr mit dem vier Jahre alten Vorgänger zu tun (siehe Kasten „Verwirrung um Krondor").

Mangels litarischem Riftwar-Background haben sich Designer Peter Sarrett und Producer Steve Miles eine frische Hintergrund- und Spielgeschichte einfallen lassen. Hierbei geht´s um einen jungen Helden, der zusammen mit drei weiteren Charakteren verschiedene Aufgaben im Land Antara zu lösen hat. Schon bald merkt der Spieler, das etwas faul im Märchenidyll ist. Wie der Vorgänger, ist „Betrayal in Antara" in mehrere Kapitel unterteilt. In jedem Kapitel gibt´s – unabhänig von der eigentlichen Story – kleinere Rätsel und Aufgaben. Beispielsweise muß geklärt werden, warum mehrere Dörfer einer Monsterblockade unterliegen, oder die verlorenen Eheringe eine jungen Brautpaares sind zu suchen. Das Spielsystem und die optische Aufmachung von „Antara" sollen dem Oldie „Betrayal at Krondor" ähneln. Ihr seht die Umgebung aus der Ich-Perspektive in 3D – diesmal allerdings in SVGA. Am unteren Bildschirmrand sind die Portraits Eurer Heldencrew zu sehen. Zu Beginn habt Ihr nicht alle Figuren dabei und

IN ANTARA
für Kerkerkünstler

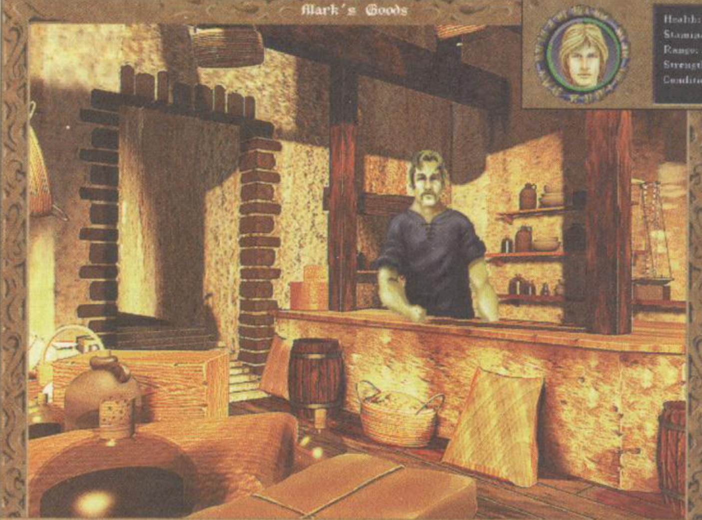
könnt auch keine Charaktere „erschaffen". Im Spielverlauf schließen sich zusätzliche Helden Eurem Team an. Die eigene Truppe, NPCs und Monster sind übrigens nicht mehr – wie in „Betrayal at Krondor" – gefilmt und digitalisiert, sondern in 3D gebaut und dann per Hand „nachgemalt". Gefechte mit Gegnern finden im Regelfall „gewollt" statt: Denn in der 3D-Umgebung seht Ihr auftauchende Monster schon auf geraume Entfernung. Das taktische Kampfsystem ist ebenfalls „Betrayal at Krondor"-inspiriert. Kommt es zu einem Gefecht, wird auf den Kampfbildschirm umgeschaltet. Hier seht Ihr Helden und Bösewichter aus einer isometrischen Perspektive. Per Mausklick werden die Figuren über quadratische Felder gesteuert. Auf Knopfdruck schlagt Ihr mit Waffengewalt zu, blockt einen gegnerischen Angriff ab, oder murmelt eine Zauberformel. Zudem könnt Ihr entscheiden, wie Ihr mit der benutzten Waffe zuhaut (z.B. stechen). Einsteigerfreundlich: Wer will, kann die Kämpfe auch vom Computer für sich austragen lassen. Wichtig für den Ausgang des Kampfes sind dabei nicht nur die nötigen Ausrüstungsgegenstände, sondern auch die passenden Skills. So lassen sich bei jedem Charakter die gewünschten Fertigkeiten individuell einstellen. Dabei werden dann auch nur die „aktiven" Skills weiter ausgebildet. Wollt Ihr eine neue Mischung der Fertigkeiten, so kann dies jederzeit wieder geändert werden. Neben dem taktischen Kampf und dem umfangreichen Skillsystem, sollen eine weitere Reihe von Features „Betrayal in Antara" dem Dungeon-Freund schmackhaft machen: Eine vergrößer- und beschriftbare Landkarte der jeweiligen Umgebung gehört ebenso dazu, wie eine Art Gesprächsspeicher. Unterhaltet Ihr Euch mit wichtigen NPCs, werden die Gespräche „aufgezeichnet". Aus „Betrayal at Krondor" bekannt: Schatzkisten, die erst geöffnet werden können, wenn ein Wortpuzzle gelöst und das Schloß der Kiste mit der richtigen Antwort füttert ist. *mh*



Gesprächig: Die meisten Konversationen mit NPCs sehen so aus



Taktisch, praktisch, gut: So soll der taktische Kampfschirm von „Antara" aussehen



Shop mal wieder: Je nach Laden, gibt's eine andere Grafik

VERWIRRUNG UM KRONKOR

Die Verwirrung ist perfekt: Welche Firma macht jetzt den „offiziellen" Nachfolger zu „Betrayal at Krondor"? Denn Raymond E. Feist, der geistige Vater von „Betrayal at Krondor" und Autor der beliebten „Riftwar" Fantasy-Romane, wechselte nach heftigen Streitereien mit Sierra-Tochter Dynamix kurzerhand die Fronten und bastelt seitdem mit Programmierern der US-Company 7th Level ebenfalls an einem neuen Rollenspiel. „Return to Krondor" – so der Titel des 7th-Level-Spiels – ist zumindest inhaltlich das zweite Krondor-Kind. Technisch hingegen ist bei „Betrayal in Antara" die Verwandschaft zum Vorgänger nicht zu übersehen. Der lachende Dritte beim Streit der Firmen dürfte auf alle Fälle der Kunde sein: Ob nun Feist drin ist oder nicht, einen gehaltvollen Eindruck hinterlassen beide Spiele und erst ein ausführlicher Test wird zeigen, welches Programm die Nase vorn hat.



Feist inside: „Return to Krondor" von 7th Level

BETRAYAL IN ANTARA
Genre
ROLLENSPIEL
Hersteller
Sierra
Erscheinung geplant
August '97

RED B
Als Luftkämpfe

Nach über sechs Jahren fliegt der Rote Baron wieder und schickt sich an, der König der Lüfte zu werden



Mit Liebe zum Detail: Eine Kleinstadt

Angriff auf eine Brücke



Ganz links: Ernst Udet (62 Abschüsse), der den 1. Weltkrieg überlebte und in den Vierzigern Selbstmord beging



Gary Stottlemeyer, Designer des Flugspektakels

Als Waffe traten Flugzeuge erstmals im Ersten Weltkrieg auf. Fiel ihnen anfangs noch die Aufgabe der Aufklärung zu – bewaffnet war man mit Pistolen und schoß damit bei zufälligen Begegnungen aufeinander – wurden die „fliegenden Kisten" ab Mitte des Krieges planmäßig und organisiert eingesetzt, z.B. für Bombenangriffe. Oft mußten Männer gegeneinander antreten, die sich aus Vorkriegstagen persönlich kannten; so entstand ein Gefühl der Ritterlichkeit und des Respektes voreinander.

Dynamix arbeitet seit Februar 1994 an dem Nachfolger seiner State-of-the-Art-Simulation, die erst unlängst von Empires „Flying Corps" entthrohnt wurde. Über 35 000 Mannstunden wurden investiert, um maximalen Realitätsgrad zu erreichen. Ein wichtiger Punkt hierbei ist der dynamische Missionsgenerator, der alle Vorkommnisse in den vorherigen Aufträgen berücksichtigt und so etwa die Staffelzuteilungen je nach Dringlichkeitsgrad ändert. Somit wird gewährleistet, daß keine Kampagne der anderen gleicht und eine hohe Motivation besteht, sie noch einmal zu spielen. 40 Flugzeuge hat das Team um Lead-Designer **Gary Stottlemeyer** in das Programm integriert, von denen Ihr 22 auch selbst fliegen könnt. Rund 60 Fliegerasse samt ihrer Personalakte sowie die knapp 200 Staffeln auf Seiten der Deutschen, Briten, Amerikaner und Franzosen sind vertreten, wobei alle Daten geschichtlichen Tatsachen entsprechen; es wurde nämlich genauestens recherchiert, wer zum welchem Zeitpunkt bei welcher Einheit gedient hat. Im dynamischen Missionsverlauf kann sich dies natürlich ändern.

Seid Ihr zum Staffelführer aufgestiegen, liegt auch die Verantwortung für Eure Untergebenen bei Euch. Bei allen Einsätzen müßt Ihr die Aufstellung abwägen, denn viele Piloten haben die ersten 10 Aufträge nicht überlebt. Diejenigen, die sich zu Profis mauserten, zeigten nach etwa sechs Monaten Ermüdungserscheinungen und Streßsymptome, wenn sie keinen ausgedehnten Urlaub bekamen. Dies findet Ihr auch in „RB II" wieder, wobei sich Euer eigenes Können in der Moral der Mannschaft wiederspiegelt; wer möchte schon einen Staffelkapitän haben, der von seinen eigenen Mannen aus brenzligen Situationen befreit werden muß?

Das Beförderungssystem wurde geschichtlich angepaßt; während es auf US- und britischer Seite schnell neue Ränge hagelte, blieben deutsche Piloten oft lange Zeit an den Dienstgraden Leutnant und dann Oberleutnant hängen, denn Offiziersstreifen wurden – preußisch korrekt –

ARON II
noch ritterlich waren

erst nach bestimmten Dienstzeiten vergeben. Auch der zeitliche Eintritt in das Geschehen hängt von der gewählten Kriegspartei ab. Kommen auf deutscher Seite die ersten „richtigen" Einsätze schon im Oktober 1915 auf den Plan, greift Ihr als Brite oder Franzose erst einige Monate später ein.

In der Berichterstattung finden sich ebenfalls Unterschiede. Neben einem objektiven, mit Filmmaterial unterlegten Bericht zu wichtigen Ereignissen bekommt Ihr ein Kriegstagebuch, das von den wahren Begebenheiten je nach Partei abweicht, jedoch immer noch um Informationsgehalt bemüht ist. Die Zeitungsmeldungen jedoch triefen vor Patriotismus und Propaganda, so daß Ihr immer bemüht sein solltet, den wahren Kern darin zu erkennen.

Wie beim Vorgänger kommt die von Dynamix selbstentwickelte 3Space-Grafikengine zur Anwendung. Sie wurde selbstverständlich den heutigen Gegebenheiten angepaßt und unterstützt Direct3D. Das demnächst erscheinende „Pro Pilot" wird dieses System ebenfalls benutzen. Ein „Virtual Cockpit" gehört im Flugsimulationsbereich mittlerweile zum Standard. Aber auch der Boden wurde nicht vergessen; authentische Höhenzüge, mit den entsprechenden Texturen versehen, bieten grafische Orientierungspunkte, rund 30 Gebäudearten sorgen dafür, daß Dörfer und Kleinstädte realistisch wirken. Die Bodentexturen ändern sich je nach Jahreszeit, wofür die Grafiker extra auch zu den entsprechenden Zeiten mehrmals die Originalschauplätzen besuchten. Bei aller grafischen Pracht haben die Designer trotzdem an die Cleverness der CPU gedacht; damit die unter Umständen hunderten Einheiten – Flugzeuge, FlAK-Stellungen, Züge – nicht die komplette Rechenleistung auffressen, arbeitet die KI nach dem „Vater-Sohn"-Prinzip. Jedes Objekt („Sohn") gehört einem übergeordneten („Vater") an, etwa ein Panzer einem Bataillon. Ist der „Vater" weit entfernt, wird nicht mehr das Verhalten jedes einzelnen „Sohnes" berechnet, sondern nur noch eine Gesamtvorgabe. Gelangt Ihr wieder in die Nähe, ermittelt der Rechner abermals die Handlungsweisen einzeln.

Das aerodynamische Modell wird sehr akkurat ausfallen, denn jedes wichtige Bauteil (Rumpf, Flügel) hat einen eigenen flugphysikalischen Schwerpunkt. Trefferwirkungen, die sich sogar nach der Wucht des Einschlages richten, werden so korrekt simuliert. Dies gilt auch für die Wirkung von **Bomben**. Eines der wichtigsten Features ist der Multiplayer-Modus, den „RB II" seinem schärfsten Konkurrenten „Flying Corps" voraus hat. Ob sich Dynamix wieder an die Spitze setzen kann, wird dann unser Test im Herbst aufschlüsseln. *mash*



So wurden früher Bomben abgeworfen: Rauslehnen, Zielen, Loslassen

RED BARON FÜR ALLE



Das Original in der 16-Farben-Version

Diejenigen unter Euch, die einen Internetzugang haben, können sich unter der Adresse **http://www.sierra.com/free/** die 16-Farben DOS-Version vom Original „Red Baron" runterladen. Diese erschien damals für Leute, denen die zunächst veröffentlichte Fassung in 256 Farben zu hardwareintensiv war. Das File ist etwa ein Megabyte groß und sollte daher keine zu großen Löcher in Eure Geldbeutel bzw. Telefonrechnung reißen.



Der Blick aus der Kanzel: Alle Anzeigen befinden sich auf den Armaturen

Aus diesem Luftkampf geht der französische Pilot als Sieger hervor

Red Baron II
Genre
Flugsimulation
Hersteller
Dynamix/Sierra
Erscheinung geplant
September '97

Bilder auf

er schiichtern.



PC total 1/97


Maniac 12/96



PC Games 1/97



PlayStation Magazin 12/96


Power Play 1/97



PC Joker 1/97



PC Action 12/96



Video Games 12/96



Mega Fun 12/96



EIDOS
INTERACTIVE
THE COMPLETE GAMING EXPERIENCE

SUPPORT 7/97

Hier bieten wir Euch alles, was Ihr an Informationen rund um Computerspiele braucht – angefangen bei Tips zum Hardwarekauf bis hin zur Komplettlösung.

[Erste Hilfe]

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
85531 Haar bei München

[Tips & Tricks]

H!LFE

Martin Schnelle

Endlich haben wir für Euch eine „MDK"-Komplettlösung. Und natürlich gibt´s auch wieder etwas für Echtzeitstrategen: Zur C&C-2-Missions-CD „Gegenangriff" haben wir einen Strategie-Guide auf Seiten der Allianz samt der Ameisen-Bonusmissionen.

MDK

Die Rettung der Erde in der Gestalt von Kurt hat Stefan Richter aus Bramsche übernommen. Hier verrät er uns mit Hilfe einiger Skizzen, wie man als Held das große Unheil von unserem schönen Planeten abwendet.

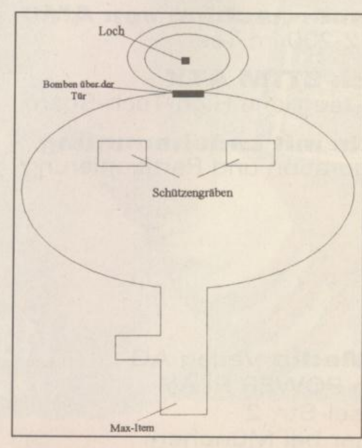


Allgemeines

Karten findet Ihr lediglich für die komplexeren Räume, alles weitere steht im Text. Seid sparsam mit Bonus-Items; in einigen Abschnitten ist jedes Prozentpünktchen Lebensenergie wichtig. Deshalb solltet Ihr immer versuchen die Gegenstände optimal „auszunutzen". Das bedeutet, eßt ein Hühnchen erst dann, wenn Ihr 50% oder weniger Lebensenergie besitzt. Ist ein Sektor aufgeräumt, könnt Ihr natürlich alles mitnehmen. Extra-Munition verbratet wie Ihr wollt; falls es nützlich wäre ein Item für eine bestimmete Situation aufzuheben, weisen wir extra darauf hin.

Level 1: Laguna Beach/USA

Im freien Fall auf den Sandcrawler könnt Ihr Euch voll auf das Item-Sammeln konzentrieren. Ärgert Euch nicht über Raketentreffer, denn am Landeplatz wartet hinter Euch ein „Ich bin topfit"-Item (der kleine Kasten mit Beinen), das zu 150% Energie verhilft. Begebt Euch nun in den ersten Raum. Schießt das erste Alien, dann die beiden weiteren herunterfallenden ab. Öffnet mit der Mini-Atombombe die Tür, wobei Ihr auf ausreichenden Abstand achten solltet. Nachdem Ihr durch den Tunnel gelaufen seid, landet Ihr im „Übungsraum". Bleibt dicht zur Tür oben auf der Empore stehen, so daß Ihr über die rote Panzerscheibe auf den Turm sehen könnt. Eliminiert das Alien, indem Ihr die Zielscheiben ins Visier nehmt. Verfahrt ebenso mit den folgenden zwei Robotern. Nun segelt eine Handgranate vom Himmel, mit der ihr die Scheibe sprengen könnt (Abstand!). Springt jetzt mit dem Fallschirm auf die Säule, um den Mörser zu holen. Mit diesem feuert Ihr im Sniper-Modus nun durch die Öffnung über dem Tor in der Wand. Haltet aber mindestens eine Granate für den Endgegner übrig. Zerstört schnell den Monstergenerator und hebt die Attrappe samt Sniper-Granate auf. Im Zielmodus schießt Ihr dann die drei Aliens auf den Säulen ab, indem Ihr auf die Köpfe anlegt. Hüpft nun über die Glassäulen zur Tür und gelangt in den großen Raum (Skizze 1-1). In der linken Ecke liegt ein Max-Item, das Ihr flugs aufsammelt. Wenn Ihr Euch umdreht, seht Ihr in ein großes Tor, das von Schützengräben flankiert wird. Vernichtet zuerst mit dem Max-Luftangriff den Panzer, dann zielt auf die mittlere der drei Bomben. Die Tür öffnet sich nun und Ihr zerstört die beiden Monstergeneratoren. Weicht in jedem Fall den beiden Kamikaze-Aliens aus, die jetzt auf Euch zurasen. Stürmt nach vorn und hüpft mit den „Strafe"-Tasten herum, um den Schüssen der Roboter zu entgehen. Schießt die Aliens ab, die in den Schützengräben sitzen. Achtung: Manchmal kommen Euch dann Kamikaze-Einheiten entgegen. Lauft in das Gebäude und feuert auf den in der Grube befindlichen Monstergenerator, dann auf die restlichen Gegner. Sam-



Skizze 1-1: Hier werdet Ihr erstmals richtig beschossen

SPIEL REGELN

Damit Ihr in Zukunft möglichst schnell und sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere Spielregeln für die POWER-TIPS-Seiten:

Jeder veröffentlichte Tip wird mit einer Prämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die Power-Prämien machen wir 777 Mark locker. Zwischen diesen Marken ist alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, entscheidet das Datum des Poststempels. Bitte gebt bei allen Einsendungen Bankverbindung (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Inhaber des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege bekommt. Wer sichergehen will, teilt uns seine Telefonnummer mit. Sollten wir Fragen haben, bekommt Ihr einen Anruf von POWER PLAY. Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger und Arbeit. "Fälschungen" landen im Papierkorb! Bitte keine Tips mit Fax schicken! Faxe sind oft unleserlich und wandern dann ebenso in den Abfalleimer.

Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten. Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, dann schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist uns egal, wir können fast jedes Format konvertieren. Bei mehreren eingegangenen Lösungen zu einem Spiel nehmen wir die qualitativ beste, bei gleichwertigen Tips (z. B. Cheats oder Hexcodes entscheiden wir per Datum des Poststempels/Eingangsstempels.

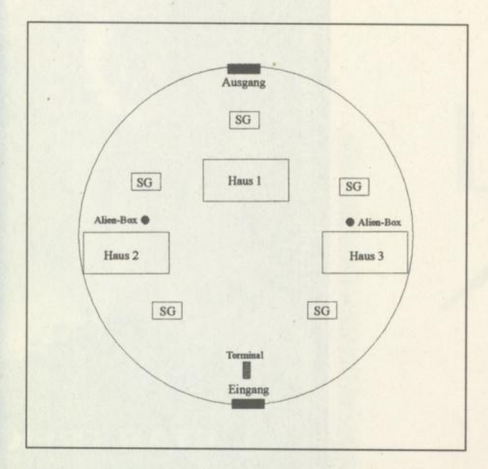
Schickt Eure Meisterwerke bitte an folgende Adresse:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Postfach 1304
85531 Haar bei München

Solltet Ihr technische oder allgemeine Hardwareprobleme haben, so könnt Ihr Euch in gewohnter Weise schriftlich an uns wenden oder unsere Hardware-Hotline zu Rate ziehen, die Euch jeden **Sonntag** in der Zeit von **11 bis 15 Uhr** unter der Rufnummer

089/162675

zur Verfügung steht. Fragen zu Spielen oder Tips richtet Ihr bitte schriftlich an unsere oben genannte Adresse.

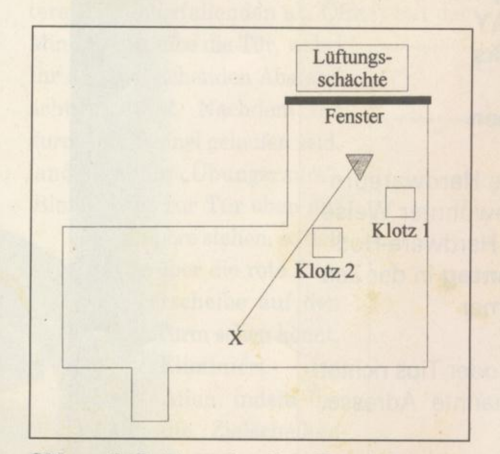


Skizze 1-2: An diesem Ort dürft Ihr einen Rundflug absolvieren

melt jetzt die Items ein, wobei Ihr auf Angriffe von oben achten müßt, und verschwindet durch das Loch im Boden. Ihr findet Euch in einem U-Bahn-Schacht wieder, den Ihr entlang lauft. Hier begegnen Euch drei bis vier Kamikaze-Aliens, dann erreicht Ihr eine Haltestation. Tötet den meckernden Offizier per Sniper-Modus, springt auf den rechten Bahnsteig und rennt in den kurzen Gang rechts. Den dort befindlichen Monstergenerator zerstört Ihr, ebenso denjenigen, der auf dem linken Bahnsteig ist. Schießt dann die Roboter ab und sammelt die Extras auf (Bonbons, Handgranaten, Sniper-Granate). Hinten links befindet sich der Ausgang, der jedoch von einem Panzer bewacht wird.

Im nächsten Abschnitt (Skizze 1-2) geht es recht hektisch zu, lauft daher immer mit gedrückter „Shift"-Taste und ballert ununterbrochen. Dieser Abschnitt besteht aus drei großen Gebäuden (Haus 1,2,3) sowie fünf Schützengräben (SG). Das Terminal benutzt nicht, da Ihr beim Rundflug stark beschossen werdet. Entschließt Ihr Euch doch dazu, feuert ein paar Mal auf das Terminal und steigt dann in das Flugzeug ein. Konzentriert Euch auf das Bombardieren der Generatoren und Gebäude, wobei sich in letzteren oftmals Items befinden. Bleibt Ihr auf dem Boden, kümmert Euch in gewohnter Weise um die ersten beiden Schützengräben, lauft zwischen den Häusern durch und zerstört zuerst die beiden Monstergeneratoren. Kümmert Euch dann um den Panzer, danach um die restlichen Roboter. Achtet dabei auf das Bombardement von oben. Sind alle Fußtruppen erledigt, versucht die Häuser zu öffnen, indem Ihr die Transporter so abschießt, daß ihre Trümmer auf das jeweilige Dach fallen. Wichtig ist nur Gebäude 1, da sich dort neben einem Huhn eine Atombombe befindet, die Ihr zum Öffnen der Tür braucht.

Lauft nun nicht direkt um die Ecke (Skizze 1-3), sondern erledigt zuerst die Gleiter. An der mit „X" markierten Stelle bleibt Ihr stehen und zerstört im Sniper-Modus den Geschützturm. Klettert auf Block 1 und feuert in jede der vier Öffnungen eine Mörsergranate. Zielt dabei hoch, da die Projektile in einer Parabel fliegen. Auf der anderen Seite des Grabens kommen nun zwei Panzer, dener Ihr Euch auf bekannte Weise entledigt. Geht nun so nah an die Kante, daß Ihr die Aliens in den drei Öffnungen mittels Sniper-Modus abschießen könnt. Segelt dann nach unten. Der nächste Raum ist voller Glasplatten. Erledigt zuerst alle erreichbaren Roboter von Eurer Plattform aus und segelt nun weiter nach unten. Zerstört die Zielscheibe in der Mitte und fliegt im Windkanal nach oben. Schießt nun den Zwischengegner ab, springt über die Platten im Kreis nach oben und kümmert Euch dabei um die restlichen Roboter. Im jetzt folgenden Raum seid vorsichtig, um die gegenüberliegende Tür nicht zu öffnen. Haltet Euch links und feuert auf den Wachdroiden. Diesen könnt Ihr somit als Tarnung benutzen und durch die Tür an den Wachrobotern vorbeifahren. Dort liegt für Euer Inventory die „interessanteste Bombe der Welt", dann verschanzt Euch hinter einem der Blöcke. Geht nun so weit mit dem Rücken zur Wand, daß Ihr den großen Roboter in der Mitte per Sniper treffen könnt, ohne selbst beschossen zu werden. Ist er erledigt, werft den anderen Wächtern die Bombe vor die Nase und zündet sie per gezieltem Schuß aus sicherer Entfernung. Lauft raus bis zur Tür, nehmt die Atombombe und sprengt damit die Tür in die Luft. Der nächste Windkanal führt direkt zum Endgegner. Zoomt seinen Turm ganz nah heran und schießt ihm die übrige Sniper-Granate genau zwischen die Augen, womit er außer



Skizze 1-3: Zerstört den Geschützturm durch gezielte Granatschüsse in seine vier Öffnungen

Gefecht sein dürfte. Trefft Ihr nicht, habt Ihr eine ganze Menge Probleme: Erstens ist der gute Herr ganz schön hartnäckig, zweitens schickt er Euch seine Schergen auf den Hals. Zielt also gut!

Level 2: Lindfield/England

Auch in diesem Level liegt hinter Euch anfangs ein Goodie, in diesem Fall eine Sniper-Granate, die Ihr Euch natürlich einverleibt. Lauft dann die Schräge hinunter und schießt den violetten Droiden ab, indem Ihr mit gedrückter „Shift"-Taste vor- und zurücklauft. Erst dann erledigt Ihr den Wachroboter, denn nun greifen Jäger an. Dafür taucht eine Atombombe auf, die Ihr für die Tür braucht. Diesmal sind die Räume durch Rutschen miteinander verbunden. Versucht, möglichst viele Boni mitzunehmen. Im nächsten Raum könnt Ihr mit 100% Health versuchen, an der Zielwand vorbei auf die andere Seite zu springen. Seid Ihr dagegen verletzt, springt erst nach rechts unten und holt Euch das Health-Item. Im nächsten Raum lauft Ihr die Rampe hoch und holt Euch den Mörser. Mit ihm feuert Ihr eine Granate durch die Luke in der Scheibe, wodurch Euch die Atombombe für die Tür entgegenfliegt. Im nächsten Raum befindet sich ein Zwischengegner samt seiner Helfershelfer. Springt herunter und zerstört erst ihn, dann den Rest der Bande. Lauft auch hier wieder ständig vor und zurück, dann schnappt Euch die Handgranaten auf der Galerie. Laßt Euch durch das Loch fallen, wodurch Ihr wieder im Raum mit den schweren Waffen landet, diesmal jedoch auf der anderen Seite. Tötet die beiden Gegner und springt auf das Geschütz mit dem Hähnchen. Jetzt feuert ein wenig – durch den Rückstoß fliegt Ihr durch die Glasscheibe in den nächsten Raum. Hier findet sich ein „Ich bin topfit"-Item. Segelt erstmal auf den Boden und zerstört Aliens und Monstergenerator. Segelt dann über den Windkanal auf die Plattform und lauft die Stege entlang. Habt Ihr die Mauer in der Raummitte überquert, springt herunter und vernichtet sämtliche Roboter. Kehrt danach auf die Plattformen zurück und bewegt Euch Richtung Ausgang. Als nächstes folgt eine große, verspiegelte Halle. Segelt auf eine der Plattformen und kümmert Euch um den Zwischengegner. Vermeidet das Herunterfallen, da unten große Kugeln auf Euch zurollen. Nehmt den Ausgang und ignoriert einfach die Eisenbirne und den Gleiter. Im folgenden Raum bekommt Ihr es mit starken Gegnern zu tun; vernichtet zuerst die drei großen Droiden. Daraufhin segelt eine Atombombe her-

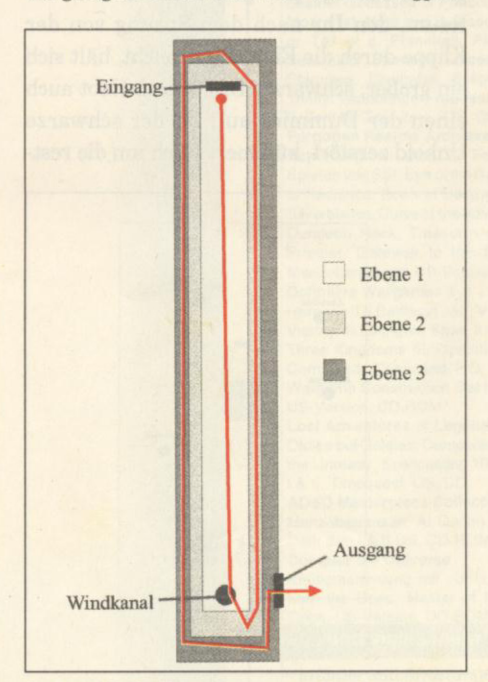


unter, die Ihr zum Türöffnen braucht. Verlaßt die ungastliche Stätte, woraufhin Ihr am nächsten Ort erst die herumlaufenden Außerirdischen abschießt. Wartet dann an der Rampe auf den landenden Gleiter und kümmert Euch um seine Fracht, ein paar aggressive Roboter. Springt dann auf das Fluggerät und vernichtet nun die restlichen Gegner. Während des Fluges feuert ein wenig, damit die wartenden Droiden Euch nicht zu sehr beschießen, dann gelangt Ihr zum zweiten Obermotz: Gunta Jr. Lauft nach Betreten des Raumes auf die Rampe und gebt ein paar Sniperschüsse auf Gunta ab. Daraufhin hüpft er in sein Raumschiff und fährt im Kreis herum. Benutzt vornehmlich die Sniper-Granaten, womit er relativ schnell erledigt sein sollte. Falls Eure Lebensenergie bedrohlich sinkt, benutzt einfach das Hühnchen.

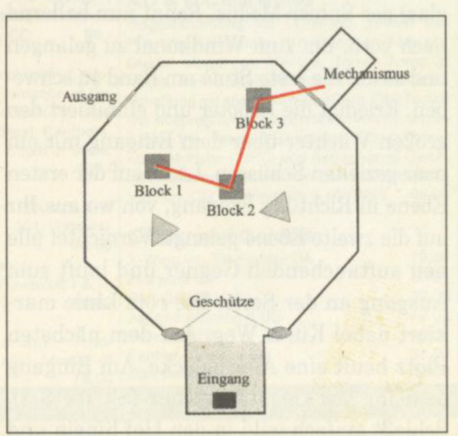
Level 3: Livingston/Schottland:

Eins vorweg: Spart einige Handgranaten für den Kulissenwald auf. Besonders im hohen Schwierigkeitsgrad solltet Ihr alle aufheben, da Ihr sonst Probleme bekommen werdet. Nach dem freien Fall auf den Sandcrawler findet Ihr Euch auf einem erhöhten Podest wieder (Skizze 3-1). Nehmt sofort die Tür am Ende der Ebene ins Visier und zerstört dann zuerst die beiden Selbstschußanlagen, dann den großen, schwarzen Droiden. Wehrt Euch nun gegen die heranfliegenden Gleiter und die herumlaufenden Roboter. Herrscht erst einmal Ruhe, nehmt die Tür selbst aufs Korn und schießt auf die kleinen Blöcke, die rechts und links die Tür verschließen. Jetzt könnt Ihr aus sicherer Position die beiden Kamikaze-Aliens abwehren, die aus der Tür herausstürmen. Hüpft herunter, lauft weiter nach vorn und sammelt die Items in den seitlichen Ausbuchtungen. Ihr solltet auch schon die neue Türbewachung und die kleinen Wachdroiden erledigen. Nun lauft links zu der Rampe und springt auf die kleine Ebene. Achtung! Vor Euch steht ein Elite-Roboter. Diese Viecher können vor allem im Rudel gefährlich sein, da sie sowohl rote als auch starke, blaue Laser haben und außerdem blitzschnell auf Euch zurasen können. Deshalb erledigt den Kerl schnellstmöglich mit Dauerfeuer. Ihr könnt von der Ebene aus nun die restlichen Monster abschießen und über die Schräge der Wand links neben Euch (wenn Ihr Euch in der kleinen Ausbuchtung befindet) auf Wand X springen und von dort auf die mit „Extras" gekennzeichnete Ebene segeln, um das Max-Item mitzunehmen. Jetzt geht es gen Ausgang. Im nächsten Raum haben die Aliens zu ihrem eigenen Vergnügen einen schicken Swimmingpool angelegt – unangenehmerweise ohne Wasser. Hier zerstört zu Anfang per Sniper zügig die beiden Selbstschußanlagen und erledigt dann schnell die eingetroffenen Roboter samt Wachdroiden. Sammelt alle Extras ein. Achtung: Im Pool sitzen zwei gefährliche Robo-Hunde! Geht die Rampe zum nächsten Raum aber nur soweit hinunter, daß Ihr die Flugbasis des Aliens sehen könnt, die in der Mitte des Raumes schwebt. Tötet zuerst die beiden rumlaufenden Kerle und die zwei Roboter, die auf den seitlichen Vorsprüngen stehen. Geht aber nicht zu weit in den Raum, da der schwebende Außerirdische Euch sonst mit seinem blauen Laser treffen kann. Nehmt ihn ins Visier und holt ihn runter. Sammelt danach alle Extras auf und springt in das Loch in der Raummitte. In der folgenden Glasröhre pustet den Roboter weg, dann gelangt Ihr an einen Ort, in dessen Mitte sich eine Art Rasenmähermesser befindet. Kümmert Euch nicht darum, sondern lauft in den hinteren Teil des Raumes, wo sich drei Aquarien mit jeweils einem Alien darin befinden. Zerstört vorher die beiden Schußanlagen in dem Bogen. Achtet auf Euren Rücken, denn vom Mähermesser her kommen viele Robo-Hunde. Feuert auf die Aquarien, bis das Wasser grün wird. Sind alle drei Behältnisse zerstört, zerplatzen alle Rohre und es werden keine Hunde mehr nachproduziert. Das Mähermesser verwandelt sich in eine Plattform, die Euch zum nächsten Platz befördert. Hier gelangt Ihr nun in den „Kulissenwald". Sammelt zunächst alle Handgranaten ein. Habt Ihr nämlich die Wände durch Beschuß zum Einsturz gebracht, findet Ihr Euch in den schwierigsten Räumen dieses Levels wieder. Direkt vor Euch steht eine große Anzahl pyramidenförmiger Monstergeneratoren, die sehr viele Roboter ausspucken. Vor dem Ausgang befindet sich zudem ein großer, schwarzer Wächter. Zerstört also mit

Skizze 3-1: Zerstört an diesem Ort zunächst die Schußanlagen



Skizze 3-2: Hier erwartet Euch eine freie Fläche; bleibt in Bewegung!



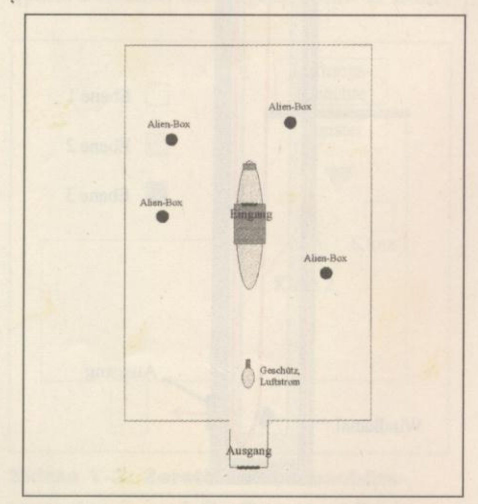
Skizze 3-3: Auch hier führt Euch die rote Linie zum Ausgang



den Granaten die Generatoren, wobei die Explosionen ziemlich genau sitzen müssen! Habt Ihr dies überstanden, gelangt Ihr in ein knallbuntes Kinderzimmer mit Damaltiner-Teppich. Zielt per Sniper-Modus zuerst auf die beiden Schußanlagen, dann nehmt Euch auf gleiche Weise den Monstergenerator auf der grünen Fläche auf der rechten Seite hinter dem blauen Pfeiler vor. Erledigt alle restlichen Gegner und segelt danach auf die blaue Säule zu, denn dahinter wartet auf dem Boden ein 150%-Item. Kümmert Euch nun um die beiden Elite-Roboter. Bekämpft sie am besten von einem der Vorsprünge aus, da sie immer wieder auf Euch zu rasen. Feuert dann auf die übrigen Aliens und lauft zum linken roten Loch in der Wand. Dieses bringt Euch zu der grünen Fläche, auf der der Monstergenerator stand. Von der mit dem Pfeil gekennzeichneten Rampe springt Ihr auf die gelbe Fläche in der Raummitte. Segelt von dort aus zu allen Extras und anschließend zum Ausgang (blau, oben rechts). Hier wartet jedoch noch ein gefährlicher, türkisfarbener Wächter. Der nächste Abschnitt (Skizze 3-2) ist groß und ebenfalls nicht ungefährlich. Sofort nach Betreten erledigt Ihr die beiden Schußanlagen und das bemannte Geschütz (in Gesichtshöhe des Außerirdischen ist eine Öffnung im Panzerglas) per Sniper-Modus. Rennt nun ballernd nach vorn, um zum Windkanal zu gelangen und so auf die erste Stufe am Rand zu schweben. Erledigt die Roboter und eliminiert den großen Wächter über dem Eingang mit ein paar gezielten Schüssen. Lauft auf der ersten Ebene in Richtung Eingang, von wo aus Ihr auf die zweite Ebene gelangt. Vernichtet alle neu auftauchenden Gegner und lauft zum Ausgang an der Seite. Die rote Linie markiert dabei Kurts Weg. Auf dem nächsten Platz heult eine Alarmglocke. Am Eingang seid Ihr vor Gegnern sicher (Skizze 3-3). Schießt einfach wild in den Hof hinein und vernichtet so die beiden dort herumspringenden Elite-Aliens. Nehmt nun die Droiden hinter den Fenstern ins Visier und springt dann in den Hof. Zerstört die Geschütze und die restlichen Roboter hinter den Fenstern. Hüpft jetzt über die Blöcke zu dem Mechanismus. Treibt das Rad mit Eurer Kanone an, und der Ausgang öffnet sich. Im darauffolgenden Gang kommt Euch ein Kamikaze-Alien entgegen, und im Raum selbst warten zwei Elite-Kämpfer, die Ihr am besten von einer erhöhten Position aus erledigt. Feuert nun auf den großen Block unten in der Mitte der Wand. Er besteht aus drei Teilen und gibt dann den Ausweg frei. Lauft Ihr den Gang entlang und tötet den Wachdroiden, erscheint ein Alien auf einem Skate-(Flight-)Board, mit dem Ihr nach einem turbulenten Rundflug über das Schwimmbecken zum Obermotz kommt, der einfach zu erledigen ist: Zerstört die Hunde, während seine Glasscheibe sich dreht. Dreht sie sich langsamer, schießt die erscheinenden, orangenen Punkte per Sniper heraus. Sind alle vier vernichtet, ist das Zyklopen-Alien besiegt.

Level 4: Kirkcaldy/Schottland

Der nächste Level basiert auf vereisten Ebenen und Skate-Board-Einlagen. Fangt beim Flug auf den Sandcrawler möglichst die Schnellfeuermunition auf. Ihr könnt sie gleich anfangs gut gebrauchen, denn im Raum, den Ihr nach dem Sprung von der Klippe durch die Eisplatte erreicht, hält sich ein großer, schwarzer Droide auf. Hebt auch einen der Dummies auf. Ist der schwarze Unhold zerstört, kümmert Euch um die restlichen Aliens, sammelt alle Items auf und begebt Euch auf das Skateboard. Saust durch den ersten Tunnel und tötet rasch den Roboter, der Euch erwartet. Lauft auf keinen Fall weiter auf die Eisebene als bis zum Terminal, denn dort warten zahlreichen Geschütze. Schießt im Sniper-Modus die Besatzungen der Kanonen ab; zielt dazu auf die kleinen Gucklöcher. So solltet Ihr sieben der acht Geschütze ausschalten können; feuert auf das Terminal und besteigt den Gleiter. Bombardiert die Außerirdischen und lauft nach der Landung schnell über die Ebene zum Ausgang, der sich hinten rechts (bezugnehmend auf die Richtung, aus der Ihr gekommen seid) befindet und von einem Wachdroiden beschützt wird. Wendet auf diesen wieder die Vor-und-Zurück-Laufen-Taktik an. Nun folgt eine Rutschpartie durch einen Tunnel, in dem Ihr die zehn Knochen aufsammelt; für diese gibt es einen Tornado, den Ihr in der nächsten Ebene gut gebrauchen könnt. Das festgefrorene U-Boot wird von zwei Elite-Aliens bewacht, die auf Euch zu rasen. Weicht ihnen durch Springen aus. Zudem bekommt Ihr es nach ihrem Tod mit einem Panzer zu tun. Zerstört die Kisten und sammelt die Items auf. Mit Hilfe der Atombombe betretet Ihr das U-Boot. Darin befindet sich ein Glaskasten, in dem ein Alien sitzt. Benutzt den Dummie (falls Ihr noch einen habt) und werft Handgranaten in den Luftstrom, der den Kasten schweben läßt. Im nächsten Raum (Skizze 4-1) erledigt zuerst die Außerirdischen, die Euch direkt angreifen. Kümmert Euch dann um die Monstergeneratoren und bleibt dabei immer in Bewegung. Sind alle vier ausgelöscht, zerstört das Geschütz. Anschließend sammelt in aller Ruhe die Items ein, die in den Kisten schlummern. Über den Luftstrom geratet Ihr in eine weitere Rutschaktion, die im letzten Raum des Levels endet. Holt Euch als erstes die Schnellfeuermunition, indem Ihr in dem Luftstrom auf der linken Seite hochfliegt. Schießt schnellstens den Monstergenerator in der Raummitte ab, dann die herumlaufenden Droiden. Lenkt mittels einer Attrappe den Endgegner ab und rückt ihm mit Handgranaten zu Leibe. Sinkt Eure Lebensenergie, benutzt das 150%-Health-Item im Zentrum des Raumes.

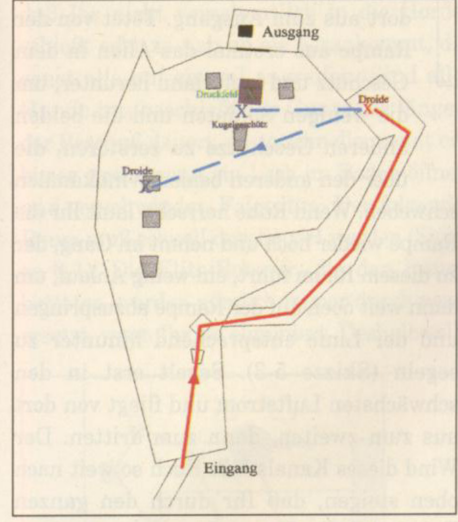


Skizze 4-1: Im vorletzten Raum stehen vier Monstergeneratoren

Level 5: Sparrow Pit/England

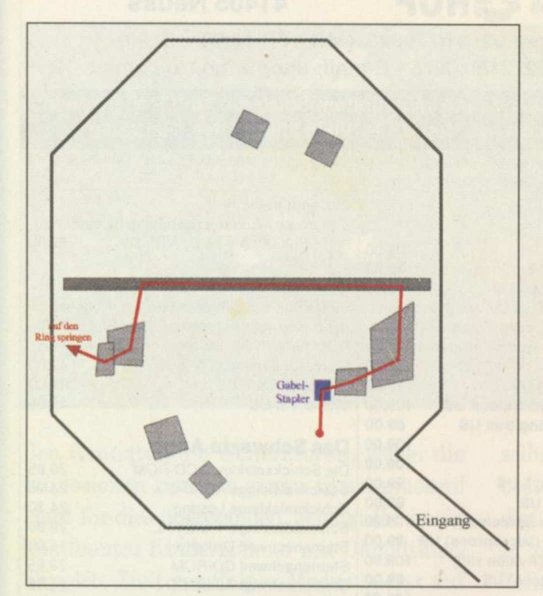
Nach der Landung seht Ihr ein großes Raumschiff, das mit vielen kugelförmigen Geschützen bestückt ist. Zerstört sie alle, dann ist auch das Schiff vernichtet. Achtet dabei darauf, daß Ihr nach dem ersten Schuß

mit blauen Lasern beschossen werdet. Lauft dann aus der Nische heraus und erledigt alle Aliens. Hiernach kommt ein Gleiter mit einer Atombombe. Tötet alle Roboter und vernichtet das Schiff, um an die Bombe zu gelangen. Lauft nun zur Tür, die von einem violetten Wächter beschützt wird, und sprengt sie auf. Schießt den kleinen Wachroboter neben dem Eingang im nächsten Raum möglichst schon in der Flurbiegung mittels Sniper-Modus ab. Genauso verfahrt Ihr mit dem ersten Droiden, den zweiten eliminiert Ihr auf herkömmliche Art und Weise. Springt nun der roten Linie entsprechend (Skizze 5-1) ent-

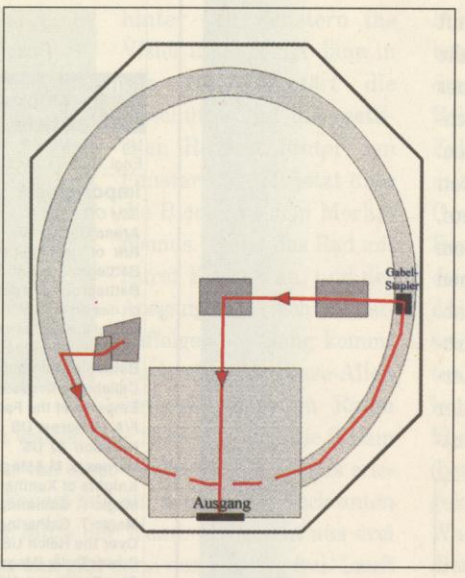


Skizze 5-1: Haltet Euch beim Hochspringen an die rote Linie

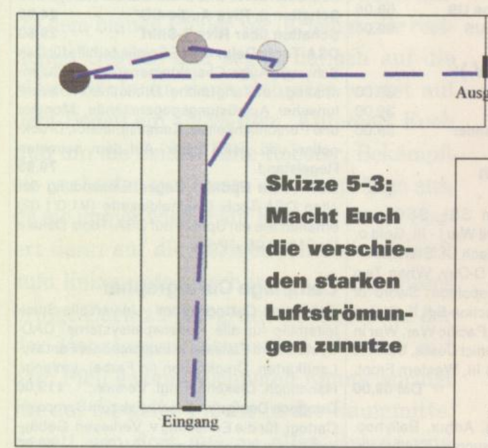
sprechend über die Blöcke in den erhöht gelegenen Gang. An dessen Ende seht Ihr eine Bombe. Bringt sie zur Explosion und zerstört so den an der mit „X" markierten Stelle stehenden schwarzen Roboter. Falls er dies überlebt, gebt ihm mit der Kanone den Rest. Von seiner vorherigen Position aus feuert Ihr per Sniper zuerst auf den Droiden, dann auf das Kugelgeschütz. Vernichtet nun die herumlaufenden Aliens und setzt den Gabelstapler außer Gefecht. Bewegt diesen mit Dauerfeuer auf das gelbe Druckfeld, um die blaue Scheibe zu entfernen und zum Ausgang zu gelangen. Zielt dann auf den Wissenschaftler hinter der Glasscheibe und eliminiert das Raumschiff durch Beschießen der Geschütze und des grünhäutigen Kommandanten im Sniper-Modus. Dann öffnet sich eine Tür in der Wand und ein schwarzer Droide taucht auf. Zerstört ihn schnell und wendet Euch dann erst den herkömmlichen Aliens zu. Lauft durch die Tür weiter. Ihr gelangt in eine Zentrale mit einem großen Globus in der Mitte. Bekämpft schnell die Wissenschaftler (ihre Schüsse sind recht ver-



Skizze 5-2-1: Der Gabelstapler sorgt für gegnerischen Nachschub



Skizze 5-2-2: Bringt den Gabelstapler zur markierten Position (blau)



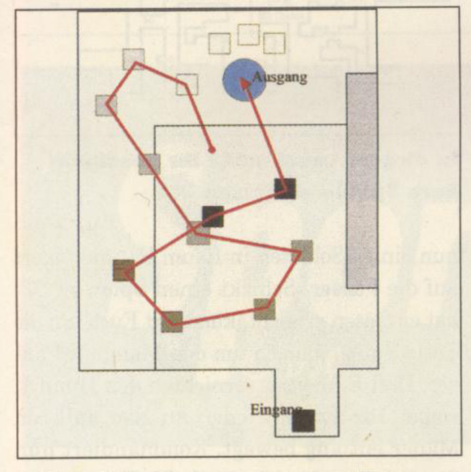
Skizze 5-3: Macht Euch die verschieden starken Luftströmungen zunutze

letzend) und schießt die Erdkugel ab, die dann herunterstürzt. Wenn keine Forscher mehr auf Eurer Ebene sind, segelt eine Stufe weiter nach unten, bekämpft eventuell heruntergesprungene Wissenschaftler und erledigt von der Kante nach unten aus die Außerirdischen an den Klavieren. Dann segelt herunter und verschwindet durch das Loch im Boden. Als nächstes folgt ein Raum mit schlafenden Aliens. Nehmt von der Tür aus erst den kleinen Wachdroiden, dann die zwei restlichen Roboter (Sniper) unter Feuer. Wendet Euch nun dem rechten Durchgang zu und besiegt den starken, türkisen Wachdroiden. Es müssen noch weitere Schläfer vernichtet werden. Sammelt die Granaten und die Atombombe ein und kümmert Euch um den gegenüberliegenden Raum. Erschießt zuerst den kleinen Wächter und dann die schlafenden Aliens. Lauft über die Rampe aufs Dach, vernichtet sofort die drei Monstergeneratoren mit Handgranaten und räumt dann das Dach leer. Springt nun über die kleine Plattform (mit einem Apfel darauf) auf das andere Dach und werft schnell eine Attrappe, denn es greifen zwei türkise Droiden an. Werft ihnen die Atombombe vor die Nase und beschießt sie ununterbrochen. Sind sie besiegt, sammelt Ihr die Items auf dem Dach ein und feuert auf die Gleiter, die angreifen. Springt nun zurück auf das andere Dach, holt Euch eine weitere Atombombe und werft sie in das Loch auf dem anderen Dach, um den Droiden unten im Haus (man kann ihn durch die Glasscheibe sehen, wenn man die erste Atombombe holt) zu besiegen. Wiederholt dies, da er durch eine Bombe nicht zerstört werden kann. Dann besorgt Ihr Euch eine dritte Bombe (immer von der gleichen Stelle) und hüpft nun durch das Loch. Nach der Schräge steht Euch ein weiterer Droide gegenüber, der am besten mit Handgranaten bekämpft werden kann. Dann lauft Ihr raus auf den schmalen Steg und werft die Atombombe gegen das Symbol, um das große Tor unter Euch zu öffnen. Schlagt Euch am nächsten Ort bis zum Ende durch und öffnet die Tür mit der Atombombe. Zerstört zügig die Generatoren und achtet auf den türkisfarbenen Roboter. Der nächste Raum (Skizze 5-2-1/5-2-2) erfordert einiges an Geschicklichkeit und kann viel Zeit in Anspruch nehmen. Räumt erst einmal kräftig auf; zerstört die vier kleinen Wachdroiden und dann die Gabelstapler, denn sonst wird immer wieder Nachschub eingeflogen. Erst dann eliminiert Ihr die herkömmlichen Aliens. Bewegt nun den Hubwagen an die gekennzeichnete Stelle und folgt dem Pfeil. Ihr müßt sehr präzise springen, um den Höhenunterschied zu überwinden und auf den ovalförmigen Gang zu kommen. Dort kommt Euch wieder ein Gabelstapler entgegen, den Ihr außer Gefecht setzt und dann an die gekennzeichnete Stelle bugsiert (Achtung: Nicht runterschubsen!). Springt dann auf den Hubwagen und von dort auf die hochgelegene Plattform. Hüpft die zweite Fläche empor und von dort aus zum Ausgang. Tötet von der Rampe aus erstmal das Alien in dem Geschütz und lauft dann herunter, um die wenigen Soldaten und die beiden anderen Geschütze zu zerstören, die über den anderen beiden Windkanälen schweben. Wenn Ruhe herrscht, lauft Ihr die Rampe wieder hoch und nehmt im Gang, der zu diesem Raum führt, ein wenig Anlauf, um dann weit oben auf der Rampe abzuspringen und der Linie entsprechend hinunter zu segeln (Skizze 5-3). Segelt erst in den schwächsten Luftstrom und fliegt von dort aus zum zweiten, dann zum dritten. Der Wind dieses Kanals läßt Euch so weit nach oben steigen, daß Ihr durch den ganzen Raum auf die Tür zufliegen könnt. Nun gelangt Ihr zu Gunta persönlich! Er hat Max über der Arena festgebunden und liegt faul in einem Loch in der Wand. Macht ihn mit ein paar Sniper-Schüssen wild, damit er in sein Raumschiff springt. Hüpft nun auf die Ebene in der Raummitte und schaut durch die große Öffnung in der Wand. Dort erscheint Guntas Schiff. Hier müßt Ihr wieder die kugelförmigen Lasergeschütze entfernen, um ihn zu besiegen. Er fliegt aber immer wieder über Euch hinweg, um einen Roboter abzuwerfen. Tötet ihn schnell, denn dann taucht das Schiff abermals hinter dem Fenster auf und kann weiter beschossen werden. Habt Ihr alle Waffen entfernt und die dann auftauchenden Außerirdischen vernichtet, kommt Gunta angesprungen und flieht mit Max. Ihr folgt ihm durch das All zum letzten Level.

Level 6: Showdown

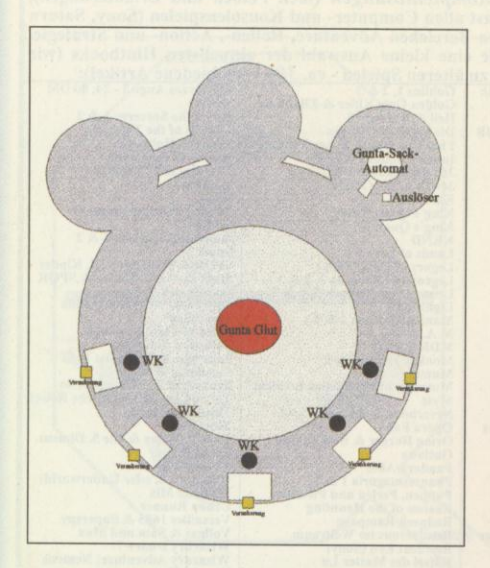
Ihr landet in einer von Glas umgebenen Arena. Zwei große Droiden schweben nun herbei und ein Dummy segelt herunter. Werft den Dummy, um die Droiden abzulenken und sie zu vernichten. Von der großen Rampe,

die aus der Arena führt, rollen Aliens herunter. Ignoriert sie, da getötete Soldaten sofort ersetzt werden. Wenn die großen Außerirdischen zerstört sind, lauft Ihr die Rampe hoch, wobei Ihr den herunterrollenden Droiden ausweicht. Oben steht ein Monstergenerator, den Ihr abschießt. Dreht Euch nun um und feuert auf die Roboter, die gefolgt sind. Verschwindet jetzt durch den schleimigen Kanal. Ihr erreicht eine große Halle, in der Gunta Glut eine Horde Robo-Köter vor sich her hetzt. Nun macht Ihr folgendes: Schießt immer einen der Hunde per Sniper an, um ihn von der Horde zu isolieren und dann gesondert zu behandeln. Achtet nur darauf, daß Ihr nicht versehentlich in die Horde schießt oder zu nah an sie herankommt, da sonst alle auf einmal angreifen. Sind alle Hunde tot, beschießt Ihr Gunta. Je länger der Beschuß dauert, desto schneller rennt er, bis er irgendwann ein Loch im Boden öffnet und verschwindet. Folgt ihm. Der folgende Raum muß schnell durchquert werden (Skizze 6-1). Die Elite-Roboter, die den Raum betreten, werden nämlich immer durch neue ersetzt, wenn Ihr sie eliminiert. Deshalb soll-



Skizze 6-1: Da für jeden zerstörten Roboter ein neuer nachfolgt, müßt Ihr Euch hier sehr beeilen

tet Ihr Euch zügig über die Plattformen nach oben arbeiten, um dann von oben in die große Röhre zu springen, die von einem Geschütz bewacht wird. Die Kanone ignoriert jedoch und springt daran vorbei. Der nächste Raum erfordert vor allem Geduld. Es liegen haufenweise Extras herum (100%-Health, Handgranaten, Tornados, Dummies, Kühe, Sniper-Granaten, Mörser etc.). Diese werden immer wieder heruntergeworfen, so daß Ihr hier kaum sterben könnt. Oben auf dem großen Klotz steht Gunta dicht an der Kante. Lenkt seine Schergen mit dem Dummy ab und feuert ihm dann mit den (Zielpeil-)Sni-



Sizze 6-2: In diesem Raum haust Gunta Glut, der Endgegner

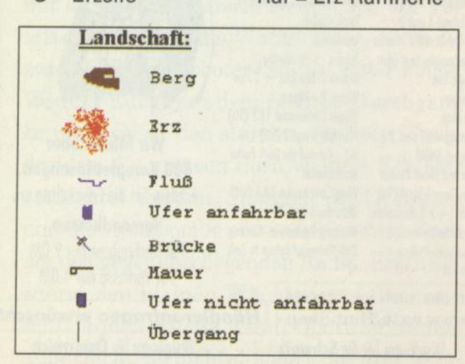
per-Granaten auf den dicken Wanst. Nach einigen Wiederholungen dieser Prozedur fällt er plötzlich nach unten und wegen seines großen Gewichtes fällt der große Pfeiler um. Dadurch entsteht eine Art Rampe, über die Ihr den großen Klotz betreten könnt. Tötet aber vorher alle herumlaufenden Gegner und sammelt alle Extras ein, bevor Ihr durch das Loch in dem großen Klotz verschwindet. Nun kommt es zum finalen Showdown. Gunta steht in der Mitte einer Arena, und über ihm ist Max in der Luft festgebunden (Skizze 6-2). Schwebt direkt zu dem Gunta-Sack-Automaten und betätigt das Druckfeld. Schon wird eine Robbe ausgeworfen, die Ihr nehmt und Gunta vor die Füße werft. Während er frißt, lauft Ihr um ihn herum und nehmt die Atombombe, die dort jeweils runtersegelt. Fliegt jetzt in einem der Windkanäle auf eine der Plattformen. Dort löst mit der Atombombe eine der Verankerungen. Dann holt den nächsten Gunta-Sack und wiederholt die Prozedur. Nehmt Euch dabei vor dem Elite-Droiden in acht, der Gunta hilft. Wenn Ihr drei Verankerungen gelöst habt, ist Max frei und springt in den Automaten. Er kommt als Robbe verkleidet wieder heraus. Nun füttert Ihr Gunta mit Max und könnt Euch zum Abspann und einem coolen Musikvideo zurücklehnen!

Alarmstufe Rot - Gegenangriff

Kaiser Christian aus Augsburg hat auf Seiten der Allianz die acht Missionen der „C&C 2"-Zusatz-CD „Gegenangriff" durchgespielt. Allen Nacheiferern gibt er hier ein paar Tips.

Legende Gebäude:

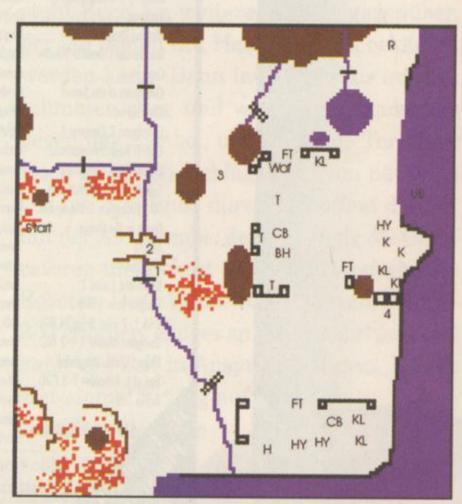
K = Großkraftwerk	Waf = Waffenfabrik
Rep = Werkstatt	R = Radarstation
Fla = Flak	Tech = Technolo giezentrum
UB = U - Boot - Werft	H = Hundezwinger
Flu = Flugfeld	RS = Raketensilo
KL = Kleinkraftwerk	FT = Flammenturm
T = Tesla - Spule	BH = Bauhof
HP = Heliport	CB = Cyborgfabrik
S = Erzsilo	Raf = Erz-Raffinerie



Hier die Erklärungen zu den Symbolen auf der Karte

Mission 1

Am Anfang baut Ihr Eure Basis in der gewohnten Weise auf. Sind die Verstärkungen eingetroffen, begebt Euch mit den Schützen und den Spionen zur Radarstation. Zuerst erledigt Ihr die zwei Hunde und infiltriert dann das Radar mit einem Spion; dadurch werden die Routen der Konvois auf der Karte mit Signalraketen angezeigt.

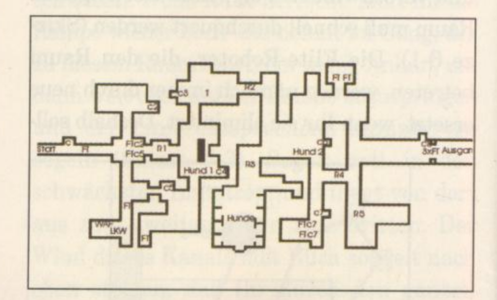


An der gegnerischen Basis angekommen, kümmert Euch zuerst um die Kraftwerke, dann erst um den Rest

Gleichzeitig zerstört Ihr die zwei Brücken. Die mobilen Tesla-Spulen greift Ihr mit Panzern an, da erstere nur eine geringe Panzerung besitzen. Der erste und zweite LKW kommt an Position 1 vorbei. Der dritte an Punkt 2, der vierte und fünfte an Position 3 und der sechste und letzte wieder an Ort 2. Um die sowjetische Basis zu zerstören, greift Ihr am besten zuerst die Kraftwerke an Stelle 4 an, damit die Tesla-Spulen außer Betrieb sind. Vernichtet dann den Bauhof, die Flammentürme, die restlichen Gebäude und die sowjetischen Einheiten.

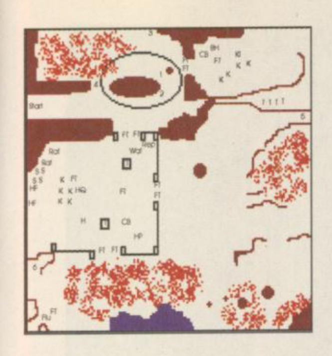
Mission 2

Bewegt zunächst einen Cyborg zu C1 und zerstört den Flammenturm (FTC1). Vier weitere Einheiten schickt zu C2 und haltet Euch an die Mauer ganz links wegen des Flammenturms an FTC2. Zerstört beim Erreichen von C2 die lästige Stellung (FTC2). Befehligt



In diesem Level müßt Ihr geschickt Eure Spione einsetzen

nun einige Soldaten in Raum R1 und feuert auf die Fässer. Schickt einen Spion zu C3; hat er diesen erreicht, kümmert Euch um die Tesla-Spule, danach um den Mammut-Panzer. Drei Einheiten vernichten den Hund 1, wobei Ihr Euch wieder an der äußeren Mauer entlang bewegt. Kommandiert nun den Spion zu C4, dann nach C5. Eure gesamte Streitmacht marschiert jetzt zu R2, der Spion erledigt die Tesla-Spule bei C6, die dann den Mammut-Panzer rösten. Plättet den Hund 2 und befreit anschließend Tanja mit dem Spion bei C7. Nun bewegt Euch zu R3. Geht bei der Eliminierung der Gegner folgendermaßen vor: Als erstes muß Volkov dran glauben (der orangene Cyborg), dann die Hunde. Zuletzt schießt Ihr alle restlichen Einheiten ab. Bei R4 tötet Tanja die Gegner und jagt die Fässer in die Luft. Ein Spion deaktiviert in der Zwischenzeit die Flammentürme bei Punkt C8. Schickt Tanja jetzt zu R5 und zerlegt die dortigen Cyborgs, aber auf keinen Fall die Forscher. Ist das alles erledigt, befehligt Ihr sämtliche Einheiten zum Ausgang.



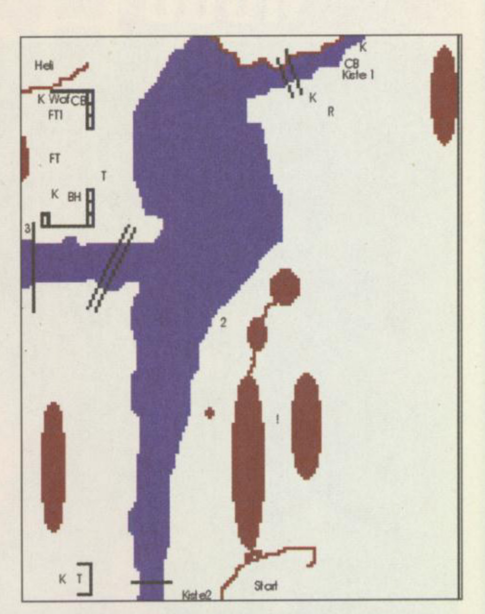
Auch hier gilt: Durch Zerstören von Kraftwerken werden Tesla-Spulen harmlos.

Mission 3

Nehmt Euch vor dem Mammut-Panzer in acht, der immer der eingezeichneten Route folgt. Versteckt Euch bei Position 2, wartet, bis der Tank hinter dem kleineren Berg ist und lauft dann zu Punkt 3. Stopft fünf Soldaten in den Mannschaftstransporter und bewegt Euch zu Stelle 1. Dort werden die Schützen entlassen und der MTW kümmert sich um die Einheiten vor den Flammentürmen (am elegantesten durch Überrollen). Holt dann die Rak Zeros nach, welche die Flammentürme erledigen. Die Cyborgs zerstören die restlichen dort befindlichen Gegner. Greift Ihr andere Gebäude an, kommt sofort der Mammut-Panzer! Wartet an Position 4 und attackiert mit allem das Kleinkraftwerk. Zielt dann auf die Fässer, die das große Kraftwerk vernichten, außerdem erhaltet Ihr Verstärkungen an Punkt 5. Baut nun Eure Basis wie üblich auf. Zur Stelle 6 dirigiert Ihr Rak Zeros und Artillerie, um die dortigen Elektrizitätswerke dem Erdboden gleichzumachen. Vernichet dann das feindliche Lager bis auf die Forschungslabore. Diese werden mit Invasoren eingenommen.

Mission 4

Begebt Euch mit Tanja und Stravos zu Position 1, wo sie die sowjetischen Einheiten erledigt. Wartet, bis die Grenadiere und Panzer nach Süden gezogen sind und öffnet dann Kiste 1. Marschiert zu Punkt 2, wo Verstärkungen eintreffen, die die Panzer zerstören. Geht nun zu Kiste 2 – Achtung, dort verstecken sich Cyborgs hinter den Bäumen. Mit den Panzern feuert Ihr auf die Fässer bei dem Kraftwerk und überrollt anschließend die Soldaten bei der Tesla-Spule. Dann geht es weiter zu Position 3. Mit Tanja und Stravos jagt Ihr die Fässer in die Luft, mit den anderen Einheiten zerstört Ihr den Flammenturm (FT1). Ist das geschehen, lauft Ihr mit Tanja und Stravos zum Helikopter. Die eintreffenden Panzer halten die Einheiten auf, die Stravos und Tanja verfolgen.



In den Kisten befinden sich angenehme Überraschungen

ADVENTURE SOFT

Während LucasArts momentan eher durch geballte Mittelmäßigkeit von sich Reden macht und der letzte große Adventure-Erfolg der Amerikaner schon lange zurückliegt, bastelt ein kleines englisches Softwarehaus still und leise an seinem dritten Produkt, mit dem man der großen Konkurrenz endgültig den Rang als Adventure-Schmiede Nummer 1 ablaufen möchte.

Wir haben den durch die beiden „Simon the Sorcerer"-Spiele bekanntgewordenen Hersteller Adventure Soft vor Ort besucht und präsentieren Euch einen exklusiven Sonderbericht, bestehend aus den Themen:

EIN NEU

Vergeßt „ID4" - jetzt



Floyd auf dem allmorgendlichen Weg zur Arbeit im Ministerium für Galaktische Unsicherheit, Abteilung Kornkreise

Nach einem kleinen Zauberlehrling mit großer Klappe schickt Adventure Soft nun einen Außerirdischen ins Rennen um die Gunst der Abenteurer



Der Mann im Mond bevorzugt rote Cabriolets

Eigentlich ist Floyd ein ganz normaler Durchschnittsaußerirdischer. Er lebt auf einem fernen Planeten und hat einen sicheren Arbeitsplatz im Ministerium für Galaktische Unsicherheit, Abteilung Kornkreise.

Sein Job ist es, auf dem Klasse B Planeten Erde per Energiestrahl mysteriöse Symbole in Kornfelder zu brennen, um so die Erdbewohner auf fremde Lebensformen aus dem Weltall aufmerksam zu machen. Irgendwann in ferner Zukunft dann, wenn sich die Erdlinge als würdig erwiesen haben, sollen sie unterjocht und versklavt werden, wie es sich für eine niedere Lebensform gehört.

Als Floyd eines Tages von einem solchen Auftrag zurückkehrt, gerät er dummerweise in einen Asteroidensturm. Es gelingt ihm zwar, diesem zu entrinnen, er verliert dabei jedoch die Kontrolle über sein Raumschiff und kollidiert kurz darauf mit der Raumsonde Voyager II. Dies führt zu einer Verkettung unglücklicher Umstände, an deren Ende das Ministerium von Floyds Arbeitgebern verwüstet und unser Held dafür zur Rechenschaft gezogen wird. Bei dem Versuch seine Unschuld zu beweisen, verstrickt sich der arme Floyd immer tiefer in ein Netz aus Lügen und Intrigen und verstößt gegen diverse Weisungen, die das Leben auf seinem Heimatplaneten bis ins kleinste Detail reglementieren.

Big Brother Omnibrain

Diese Weisungen werden von einer Art unsichtbarer Gottheit, dem Omnibrain, ausgegeben, von dem niemand genau weiß, wer oder was es eigentlich ist. Mit Hilfe eines korrupten Konzerns und den sogenannten Vollstrecker-Beamten kontrolliert das Omnibrain das Leben aller Bürger von Floyds Welt Metro Prime. Zusätzlich werden die Einwohner mit einer glücklichmachenden Droge betäubt, um jegliche Zweifel oder gar Auflehnung sofort im Keim zu ersticken.

Da das Omnibrain seine Weisungen praktisch stündlich ändert, ist im Prinzip jeder Bürger angreifbar, da er nie genau weiß, ob eine von ihm ausgeführte Handlung gerade korrekt ist, oder nicht zufällig gegen eine eben neu herausgegebene Weisung verstößt. Verleumdungen sind dank dieser fragwürdigen Gesetzgebung

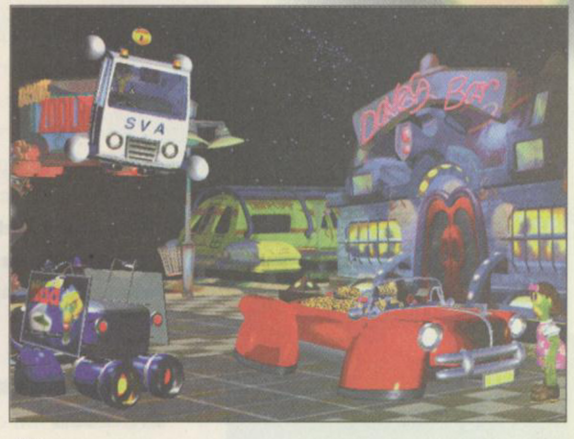
ER HELD

kommt Floyd!

natürlich Tür und Tor geöffnet, und an jeder Ecke lauert ein Vollstrecker, um auf die genaue Einhaltung sämtlicher Omnibrain-Weisungen zu achten.
Nachdem Floyd zwischen die Mühlen dieses unbarmherzigen Systems gerät und auf den Umerziehungsplaneten Cygnus Alpha verfrachtet wird, stößt er dort auf eine geheime Untergrundbewegung von Rebellen, die sich zum Ziel gesetzt hat, die Schreckensherrschaft des Omnibrains zu zerschlagen. Mit Hilfe der Rebellin Dolores, einer Art außerirdische Sigourney Weaver, sowie dem Killer-Droiden SAM („Skrupellos aus Mordlust") gelingt es Floyd schließlich von Cygnus Alpha zu fliehen. Doch das Abenteuer geht nun erst richtig los...
Wir wollen Euch an dieser Stelle natürlich nicht zuviel verraten, aber bis zum Ende des Spiels muß unser Held noch jede Menge irrwitzige Situationen durchstehen. So trifft er beispielsweise auf seinen toten Großvater, der in seinem Leben noch eine große Rolle spielen wird, oder macht die Bekanntschaft mit den beiden durchgeknallten Robotern TÜV („Tod über die Völker") und FKSZ („Frauen und Kinder sterben zuerst"). Und die Begegnung mit dem Ridleyander (wie mag diese Kreatur wohl aussehen?) endet für Floyd um ein Haar in einem ausgesprochen unappetitlichen Desaster...

Des Kaisers neue Kleider

Bereits im selbst für Adventure Soft Verhältnisse außergewöhnlich langen Intro, das unter anderem mit Musik der Beastie Boys unterlegt ist, wird deutlich, daß die Mannen um Mike und Simon Woodroffe im Bereich der Optik konsequent einen neuen Weg gegangen sind. Strahlten uns bei „Simon the Sorcerer" noch liebevoll per Hand gepixelte Grafiken entgegen, so ist „Floyd" nun erstmals in einem fast durchgängigen Render-Stil gehalten, wie er so bereits ansatzweise in „Down in the dumps" zu sehen war. Die Qualität ist jedoch um Welten besser, und zwar nicht nur während des eigentlichen Spieles, sondern auch innerhalb der zahlreichen Zwischensequenzen. Während bei anderen Mitbewerbern der Grafikmodus in solchen Fällen zumeist in flackernde interlaced Darstellungen oder Mini-Fenster umschaltet, behält „Floyd" durchgehend seinen Fullscreen-SVGA-Stil bei. Eigentlich erstaunlich, wenn man bedenkt, daß sich die Briten mit dem Smacker derselben Video-Abspielroutine bedienen, wie die meisten anderen Hersteller auch.



Auch am anderen Ende der Galaxis gibt es Pannenhilfen für liegengebliebene Autos



Floyd beim Verstoß gegen eine Weisung des Omnibrains



Mit den Vollstrecker-Beamten ist nicht zu spaßen







Floyd und Dolores geraten in einen Hinterhalt



Floyd schließt lebhafte Bekanntschaft mit seinem toten Großvater

Die Wahrheit ist irgendwo dort draußen

Auch bei der Bedienungsoberfläche hat sich einiges getan. Die Leiste mit den Kommandos am unteren Bildschirmrand ist zugunsten einer Vollbilddarstellung des Geschehens gewichen. Durch Drücken des rechten Mausknopfes kann der Spieler die verschiedenen Befehle wie „Benutzen" oder „Reden" durchlaufen, der Cursor ändert sich dabei jeweils in das entsprechende Symbol. Außerdem erkennt das Programm automatisch die im Zusammenhang mit einem Mausklick sinnvollste Aktion – wenn man also eine Person anklickt, beginnt Floyd auch dann mit ihr zu sprechen, wenn man zuvor vergessen hat, den Mauszeiger in das Mund-Icon zu ändern.

Aufgenommene Objekte legt Floyd in einer Art Armbanduhr ab, dem sogenannten Orakel. Dieses Orakel dient neben seiner Funktion als Inventar außerdem auch als Datenbank, in der man die verschiedensten Begriffe nachschlagen kann. Dies ist zu Beginn dringend notwendig, da man bis ins kleinste Detail versucht hat, Floyds Planeten als eine völlig eigenständige Welt erscheinen zu lassen. So existieren für viele Dinge eigene, teilweise merkwürdig anmutende Begriffe und Ausdrücke. Statt „Guten Tag" begrüßen sich die Aliens in Metro Prime bei-

CHARAKTERSTUDIEN

Floyd

Zu Beginn des Spiels hat Floyd mit Abenteuern und Rebellion eigentlich nichts weiter am Hut, und möchte einfach nur in Ruhe gelassen werden. Im Laufe der Handlung wandelt er sich jedoch vom blassen Durchschnittsbürger zunächst zum Helden wider Willen und später sogar zum unerschrockenen Anführer der Rebellen.

Dolores

Dolores gehört schon lange zur geheimen Widerstandsbewegung gegen das Omnibrain und hat sich bereits etliche Kämpfe mit den Konzernbeamten geliefert. Sie ist eine absolute Powerfrau: eiskalt, berechnend und hart wie Granit. Dennoch entwickelt sie im Verlauf der Geschichte so etwas wie Sympathie für Floyd.





SAM

Die Abkürzung SAM steht für „Skupellos aus Mordlust", und damit ist der wesentliche Charakterzug des Militär-Droiden der 13er Reihe auch schon treffend umschrieben. Er schießt auf alles was sich bewegt, wenn er auch nach seiner Umprogrammierung durch Dolores glücklicherweise (manchmal) vorher um Erlaubnis fragt.

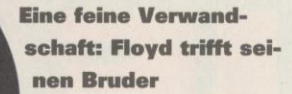
Eingeborener

Bei den Filbs handelt es sich um Einwohner des Planeten Filbert. Sie sind ein freundliches, wenn auch recht scheues Volk von primitiven Eingeborenen. Die Filbs beten eine seltsame Gottheit an, die sich dank der Hilfe Floyds als durchaus nicht göttlich entpuppt. Außerdem haben sie große Angst vor SAM.

Major Benson

Benson ist ein undurchsichtiger Zeitgenosse. Früher war er der oberste Vollstrecker-Beamte und leitete den Konzern, bis er plötzlich die Seiten wechselte, um die Rebellen im Kampf gegen das Omnibrain anzuführen. Dennoch hegt insbesondere Floyd große Skepsis ihm gegenüber und ist überzeugt, daß man ihm nicht vertrauen darf.





Eine feine Verwandschaft: Floyd trifft seinen Bruder

spielsweise mit „Guten Orbit“, und sie bezeichnen sich selbst auch nicht als „Menschen“ oder „Wesen“ sondern schlichtweg als „Bürger“.

Erfordert dieses Eintauchen in eine völlig fremde Kultur zu Beginn noch einiges an Eingewöhnung, so geht der Spieler später dafür um so mehr darin auf, und ein Großteil der Atmosphäre und des Spielwitzes liegt nicht zuletzt darin, genauso zu denken und zu handeln, wie es sich für einen echten Metro Prime Bürger geziemt. Ein weiteres Novum sind die ständigen Kamerawechsel und Close-Ups, die „Floyd“ zu einem Film-ähnlichen Erlebnis werden lassen. Der Spieler weiß nie genau, was ihn als nächstes erwartet – mal steuert er den Außerirdischen aus der Vogelperspektive, an anderer Stelle sieht er die Welt plötzlich durch die Augen Floyds.

Trotz all dieser neuen technischen Raffinessen und optischer Gimmicks versicherte uns Adventure Soft, daß man selbstverständlich nicht seine alten Tugenden vernachlässigt oder „Floyd“ gar zu einem Interactive-Movie vermurkst hat. Das Spiel ist nach wie vor ein reinrassiges Adventure mit jeder Menge abgedrehter Rätsel, deren Anzahl die von „Simon the Sorcerer 2“ sogar noch einmal übertreffen dürfte. Hinzu gesellen sich außerdem noch kleinere Mini-Spiele im Spiel, die entweder das Hirnschmalz oder die Reaktionsfähigkeit fordern und das Geschehen auflockern sollen. Wer sich also auf den Trip in eine Welt einläßt, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat, der sollte sich dafür schon einmal einige freie Wochenenden reservieren. Wenn nicht alle Stricke reißen oder die Grafiker von UFOS entführt werden, dann soll der kleine grüne Mann vom Mond noch in diesem August in den Regalen der Geschäfte von Bord gehen. Beam ihn rauf, Scotty... *rca*



Welches Spiel treibt der mysteriöse Major Benson?





Ein Vollstrecker nimmt den armen Floyd in die Zange



SAMs Devise lautet: "Erst schießen, dann fragen!"

DIE TRAU

Zu Besuch

Spätestens seit "Simon the Sorcerer" ist der britische Spiele-Hersteller auch auf dem Kontinent eine feste Größe



Am Simon-Automaten kann man ein kleines Spiel wagen

Nur wenige Autominuten vor den Toren Birminghams befindet sich mitten in der freien Natur ein großer alter Gebäudetrakt aus rotem Backstein, umsäumt von weitläufigen Feldern, Wiesen und Bäumen. Wo früher Pferde untergebracht waren, ist heute ein Stab von Bauarbeitern rund um die Uhr damit beschäftigt, den ehemaligen Scheunenkomplex in moderne Bürogebäude umzuwandeln.
Mit dem Umbau dieses Bauernhofes hat sich Mike Woodroffe, der Chef von Adventure Soft, einen langehegten Traum erfüllt und ist dem Lärm und dem Trubel der zweitgrößten Stadt Englands entflohen, um in der idyllischen Abgeschiedenheit ein neues Kapitel in der Erfolgsgeschichte des kleinen britischen Labels aufzuschlagen.



Eine schrecklich nette Familie: Mike Woodroffe mit Gattin Patricia und Sohn Simon

Familienbetrieb

Seit dem Erfolg von „Simon the Sorcerer II" hat sich die Belegschaft von zehn auf rund zwanzig Mitarbeiter verdoppelt, darunter auch Mikes Sohn Simon, der für das Game-Design aller Adventure-Soft-Spiele verantwortlich zeichnet, sowie Mikes Frau Patricia, die zusammen mit ihrem Mann die Firma managt. Demnächst stößt noch John, der jüngste Sproß der Familie hinzu, um im eigens dafür eingerichteten Tonstudio den Posten des Sound-Engineers zu übernehmen.



Der gute Ton: Hier wird gerade eine Sound-Spur fertig abgemischt

Die komplette Grafikabteilung ist aus Platzgründen nach Newcastle ausgelagert – und wird es auch zukünftig bleiben, da in die gerade am Entstehen befindlichen Räume ein zweites Team einziehen soll, das allerdings noch gebildet werden muß.
Schließlich genügt es nicht mehr, nur alle zwei Jahre mit einem Spiel auf den Markt zu kommen, will man sich auch weiterhin als unabhängiger Hersteller im gnadenlosen Verdrängungswettbewerb behaupten.
Und dann ist da noch Mikes geheimer Wunsch, in einem Jahr zu den Adventure-Soft-Spielen parallel Fernsehshows zu produzieren. Großes Vorbild hierfür ist die französische Computertrickserie „Insectors" (läuft bei uns im Käpt'n Blaubär Club). Werden wir „Simon the Sorcerer" also bald auf der Mattscheibe bewundern können – wer weiß? In Birmingham ist man zumindest dabei, gerade die Weichen dafür zu stellen...

MFABRIK
bei Adventure Soft

Geheimwaffe AGOS II

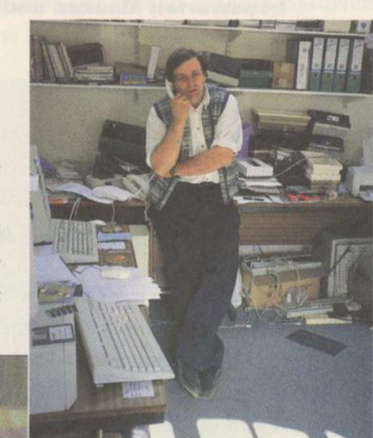
Seit mehr als zwei Jahren arbeitet das Team rund um die Familie Woodroffe nun ausschließlich an „Floyd“, das als erstes Adventure-Soft-Spiel komplett in SVGA über den Bildschirm flimmern wird.

Über 5000 Dialogzeilen mußten für „Floyd“ in einem Tonstudio aufgezeichnet werden, das sind umgerechnet beinahe 15 Stunden an Audiomaterial. Um eine rauschfreie Wiedergabe zu gewährleisten, werden die Samples außerdem erstmals in 16 statt wie bislang in 8-Bit-Qualität abgespielt.

Bei all dem Aufwand, den man bei Grafik und Sound betreibt, verwunderte es uns um so mehr, daß wir weder in Birmingham noch in Newcastle einen Programmierer zu Gesicht bekamen. Dies liegt jedoch daran, daß Mike Woodroffe zusammen mit seinem Freund Alan Bridgman über die Jahre hinweg neben etlichen Spielen auch eine eigene Adventure-Programmiersprache entwickelt hat: AGOS, dank etlicher Überarbeitungen und Verfeinerungen mittlerweile durch den Zusatz „II“ ergänzt.

Heute stellt AGOS II nach Aussage von Adventure Soft die beste Programmiersprache der Welt dar, und was zunächst nach Geprahle microsoftscher Prägung klingt, relativiert sich schnell, wenn man bedenkt, daß sowohl die beiden „Simon“-Spiele als auch „Floyd“ von einem einzigen (!) Programmierer mit Hilfe dieser Oberfläche in Rekordzeit erstellt wurden – eben jenem Alan Bridgman, der zu Hause in Bristol sitzt und nur gelegentlich in der Firma vorbeischaut.

AGOS II geizt nicht mit technischen Raffinessen und erlaubt sogar sogenanntes „Pixel-By-Pixel On The Fly Scaling“. Dies bedeutet, daß ein Charakter, der in einem Screen nach hinten läuft, vom Programm automatisch perspektivisch verkleinert wird, ohne daß dafür zuvor von einem Grafiker alle Zwischenschritte hätten gerendert werden müssen. Wo andere Hersteller also ein Heer von technischen Spezialisten unter Vertrag haben und trotz riesiger Testabteilungen ihre Produkte einfach nicht bugfrei bekommen wollen, kann man sich bei Adventure Soft in aller Ruhe auf die bestmögliche optische Umsetzung eines Konzeptes konzentrieren – sehr zur Freude aller Fans guter Adventure-Spiele. *rca*



Mike Woodroffe bei der Arbeit

Diese Kneipe erinnert ein wenig an die Cantina-Bar aus "Star Wars"

AGOS II

Auf die Frage, wofür die Abkürzung AGOS II steht, bekommt man bei Adventure Soft alles, nur keine seriöse Antwort. Hier fünf der (nicht ganz ernstzunehmenden) Aussagen, die unser Mann vor Ort auf seine Frage zu hören bekam:

1. Die Bedeutung der Abkürzung ist unbekannt, wenn auch einige Historiker die verschiedensten Vermutungen aufgestellt haben, darunter „Alan's Groovy Operating Sausage“ oder „Angry Gibbons Occupy Shoes“.

2. Das Original-AGOS-Programm wurde bereits 1940 in Form eines drei Meter hohen Lochkarten-Haufens entdeckt, der zuerst in ein Museum kam und später als Türstopper diente.

3. Spuren von AGOS finden sich weltweit in jedem Programm, unter anderem im Steuerungscode von SCUD-Raketen und der Bilanzsoftware von Finanzbehörden.

4. Mitte der 80er fiel AGOS in die Hände eines Satankultes mit der Bezeichnung Horrorsoft, der es zur Rekrutierung neuer Anhänger verwendete.

5. Laut den Prophezeiungen vieler weiser Leute und einiger Chaos-Mathematiker wird das wichtigste Wort im 21. Jahrhundert „Agosto“ sein. Dies ist darauf zurückzuführen, daß sich AGOS in den nächsten Jahren zur weltweit universellen Sprache entwickeln wird.

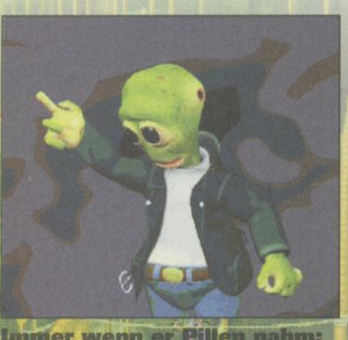
DER WELTEN

Im Gespräch mit



Wie sein Vorgänger Simon ist auch Floyd ein echter Character, mit liebenswerten Macken und jeder Menge trockener Sprüche auf der Lippe

Während unseres Besuches bei Adventure Soft hatten wir auch die Gelegenheit ein ausgiebiges Interview mit Simon Woodroffe zu führen, dem Erfinder von „Floyd" und „Simon the Sorcerer"



Immer wenn er Pillen nahm: Floyd eifert seinem Idol James Dean nach

Mit geradem Anfang 20 gehört der Sohn von Mike Woodroffe, dem Gründer und Chef von Adventure Soft, bereits zu den alten Hasen in der Branche. Dennoch hat man zu keiner Zeit das Gefühl, daß er durch den Erfolg abgehoben ist oder ihn irgendwelche Starallüren plagen. Offenherzig plauderte er mit uns über sein neues Projekt und verriet uns bereits erste Details zu „Simon 3".

PP: Wann und vor allem wie bist du zum erstmal sauf die Idee zu „Floyd" gekommen?

Simon: Das muß gewesen sein, kurz nachdem wir „Simon 2" veröffentlicht hatten, so etwa drei Monate danach vielleicht. Das ist eine witzige Geschichte, weißt du. Wir hatten damals alle die Nase erst einmal gestrichen voll von diesem Typen mit seinem spitzen Hut. Allein bei dem Gedanken daran, als nächstes wieder ein „Simon"-Spiel zu machen, bekamen wir Alpträume. Außerdem wollten wir auch im Bereich der Optik neue Wege gehen und schafften uns daher zu dieser Zeit gerade einige Silicon Graphics Rechner an. Eines der ersten Modelle, das unsere Grafiker auf dieser Maschine entwarfen, war ein grüngesichtiger Alien mit großen Glubschaugen und Glatze. Ich war fasziniert von der Idee als nächstes mal eine richtige Space Opera zu schreiben – und Bingo: Floyd war geboren. Im Nachhinein stellte sich das ganze sogar als Glücksfall heraus, denn momentan erlebt der Science Fiction ja einen neuen Boom im Kino und im Fernsehen.

PP: Im Original heißt das Spiel „The Feeble-Files". Was hat es damit auf sich?

Simon: Das liegt am Namen unserer Hauptfigur, der in der englischen Version Feeble heißt (was soviel wie „schwach" oder „kraftlos" bedeutet). Die Idee dazu kam mit beim Betrachten eines abgedrehten Films mit dem Titel „Meet the Feebles", den bei euch in Deutschland bestimmt nur die wenigsten kennen werden.

PP: Die „Files" sind eine Anspielung auf die „X-Files" („Akte X" in Deutschland)?

Simon: Klar! Es paßt ja auch wunderbar zur gesamten Thematik, mit all den Außerirdischen, den Kornkreisen und der Voyager-Sonde.

PP: Was genau erwartet uns bei „Floyd" und wo liegen die Unterschiede zu anderen Adventuren, die sich momentan auf dem Markt befinden?

SCHÖPFER

Simon „the Sorcerer“

Simon: Wir sind meines Wissens die ersten, die in einem Adventure durchgängig nur hochauflösende Grafiken verwenden. Jeder Pixel in „Floyd“ ist SVGA. Da fast alle Grafiken gerendert sind, können wir außerdem mit den Kamerapositionen beliebig herumspielen. In „Floyd“ ändert sich ständig die Perspektive, so etwas gab es noch nie zuvor in einem Spiel dieser Art. Wenn Floyd jemanden anspricht, schaltet die Ansicht beispielsweise plötzlich zu einer Nahaufnahme seines Gesichtes um oder wechselt zu einer Vogelperspektive – der Spieler weiß nie genau, was ihn als nächstes erwartet.

Beim Sound verhält es sich ähnlich, denn wir mischen etliche Effekte untereinander, um ein Höchstmaß an Atmosphäre zu erzielen. Allein die Geräusche innerhalb eines Raumschiffes bestehen aus sechs bis acht verschiedenen Tonspuren. Mein großes Vorbild was das angeht, ist die Zeichentrickserie „Die Simpsons“. Vielen Leuten wird wahrscheinlich gar nicht auffallen, wie gut die Geräuschkulisse ist, da man es eigentlich nur bemerkt, wenn sie fehlt.

PP: Wenn andere Spiele diese Art von Aufwand bei der Technik betreiben, bleibt oftmals das Gameplay bzw. die Rätseldichte auf der Strecke. Wie verhält es sich bei „Floyd“?

Simon: Da kann ich dich beruhigen. Wir wissen, daß unser größter Pluspunkt im Vergleich zur Konkurrenz stets das Gameplay gewesen ist, und das haben wir natürlich auch bei „Floyd“ nicht vernachlässigt. Das Spiel wird neben den weit über achtzig Locations – wohlgemerkt Locations nicht Screens, von denen haben wir etliche hundert – in etwa eine so große Puzzledichte aufweisen wie „Simon 2“, wobei wir diesmal zusätzlich noch einige kleine Extra-Spiele eingebaut haben. So kann man zum Beispiel an einem Simon-The-Sorcerer-Automaten zwischendurch ein kleines Actionspielchen wagen oder muß an einer anderen Stelle ein Denkspiel lösen, um einige Platinen richtig in einen Roboter einzubauen. Diese Sub-Games sind für uns ein Test und wir hoffen, daß die Leute sie mögen werden.

PP: Wie viele Leute arbeiten insgesamt an „Floyd“?

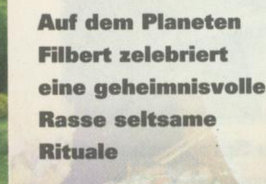
Simon: Oh, das sind mittlerweile eine ganze Menge, warte mal. Wir haben zwölf Grafiker, eine Frau, die sich nur um die Vertonung kümmert, meine Wenigkeit und Alan, unseren Programmierer. Und dann sind da natürlich noch meine Eltern, die sich ums Management

SIMON WOODROFFE



Simon Woodroffe zeichnet für das gesamte Game-Design aller bisherigen Adventure-Soft-Spiele verantwortlich. Außerdem schrieb er die kompletten Dialogbücher von “Floyd” und den beiden “Simon”-Titeln.

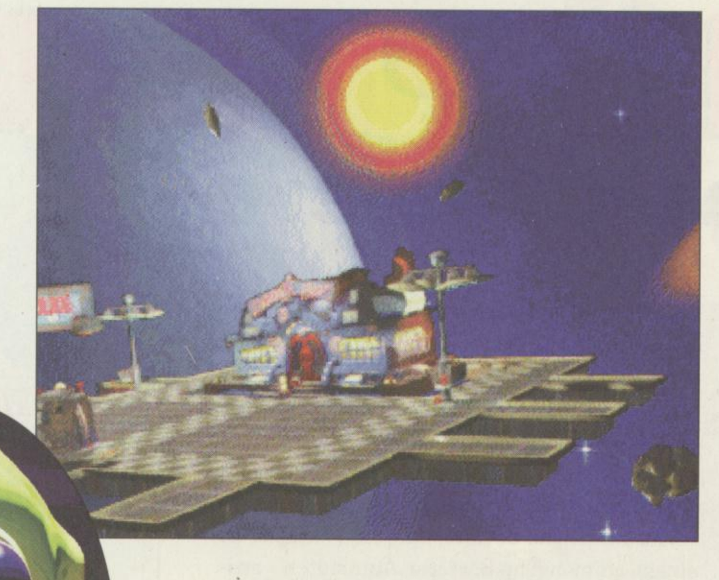




Auf dem Planeten Filbert zelebriert eine geheimnisvolle Rasse seltsame Rituale



Per Anhalter durch die Galaxis – Floyd in bezaubernder Verkleidung





Während des Spiels schaltet die Sicht immer wieder in witzige Großaufnahmen um

kümmern und das Marketing. Demnächst stößt noch mein jüngerer Bruder als Sound-Engineer hinzu.

PP: Zwölf Grafiker und nur ein Programmierer?

Simon: Ja, das ist unserer großer Vorteil. Wir können uns voll auf die grafische Gestaltung konzentrieren, da wir mit AGOS II unser eigenes Entwicklersystem haben, das so kinderleicht zu bedienen ist, daß ein einziger Programmierer dafür völlig ausreicht.

PP: Ist Euch eigentlich die Umstellung von den in der Vergangenheit komplett gepixelten Grafiken zur neuen 3D-Render-Optik schwergefallen?

Simon: Na ja, ursprünglich schwebte uns zunächst eine Mischung aus beiden Stilen vor. Als wir uns die ersten Gedanken über „Simon 3" machten, planten wir zunächst, die Grafiken für die parallele Fantasywelt wie gehabt per Hand zu pixeln und die Screens der echten Welt zu rendern, um den Gegensatz zwischen beiden Dimensionen stärker herauszustellen. Mittlerweile sind wir aber davon abgekommen, denn die Möglichkeiten, die uns eine reine 3D-Grafik bietet, sind schier unglaublich. All die verschiedenen Kamerapositionen, die wir so realisieren und vor allem vorher auch problemlos austesten können. Wir entwerfen eine Szene und nehmen dann einfach eine bestimmte Kameraeinstellung, um zu sehen, wie sie im Spiel wirkt. Wenn es uns nicht gefällt, verändern wir die Perspektive solange, bis der von uns gewünschte Effekt erzielt wird. Stell' dir vor, wir müßten das alles pixeln – grauenhaft! Wir haben diese neue Technik bereits ausgiebig in „Floyd" verwendet, allerdings befanden wir uns zu Beginn natürlich noch in einer gewissen Lernphase. Jetzt kennen wir alle Tricks und Kniffe, und ich bin mir deshalb sicher, daß wir mit „Simon 3" alles bisherige in den Schatten stellen werden. Es wird das atmosphärisch dichteste Spiel, das es bislang je gegeben hat, das verspreche ich dir!

PP: Erzähle uns bitte mehr über „Simon 3".

Simon: Nun, wie du dich sicherlich erinnern wirst, ist es dem bösen Sordid am Ende von „Simon 2" gelungen, in unsere Welt zu entkommen. In „Simon 3" führt dieser Vorfall dazu, daß sich das Fantasyreich und unsere eigene Dimension zu einer einzigen Welt vermischen – einer Welt in der nun Drachen ebenso existieren wie Düsenjets. Zu Beginn des Spiels wird Simon vom Sumpfling, der ebenfalls wieder eine große Rolle spielt, in einen Hund verwandelt. Diese Form ist allerdings zum Leidwesen unseres Helden äußerst instabil, und im Verlauf der Handlung morpht der arme Simon daher immer wieder in eine andere Gestalt. So verwandelt er sich beispielsweise an einer Stelle in eine Bakterie und landet im Essen eines Typen, der ihn herunterschluckt. Simon muß nun den Körper durchreisen, um wieder nach draußen zu gelangen.

PP: Was würdest du sagen, ist der Hauptunterschied zwischen der „Simon"-Reihe und „Floyd"?

Simon: „Simon the Sorcerer" ist ganz klar eine Persiflage, die von ihrem Humor lebt und in der wir bewußt das Fantasy-Genre durch den Kakao gezogen haben. Wir haben uns der unterschiedlichsten Figuren, Mythen und Legenden bedient und jede Menge Literatur zitiert. Bei „Floyd" geht alles eine Spur ernster zu. Es ist zwar immer noch viel Humor enthalten, aber oftmals eher von der trockenen, hintersinnigen Art. Die ganze Geschichte ist viel komplexer und vielschichtiger, mit all den Intrigen, den Rebellen und all dem.

PP: Also keine bewußte Übernahme von Elementen aus „Star Wars" oder „1984"?

Simon: Natürlich kann es passieren, daß einem während des Spiels manche Sachen vielleicht vertraut vorkommen – aber „Star Wars" war auch nichts neues, sondern eine Geschichte, die bereits zuvor schon hundert Mal auf die eine oder andere Weise erzählt worden war. Ich habe jedenfalls nicht bewußt irgendwo abgekupfert



Der Kampf gegen das Omnibrain führt die Helden auf die verschiedensten Planeten

Simons ganzer Stolz ist sein japanischer Sportwagen

oder einen bestimmten Film als Vorlage im Kopf gehabt, sondern die Geschichte als etwas Eigenständiges konzipiert.

PP: Wenn du beginnst, ein neues Konzept zu entwerfen, hast du dann bereits alle Figuren und Elemente im Kopf oder kommt dir vieles erst später?

Simon: Das ist unterschiedlich. Zum einen gibt es natürlich Figuren, die für die Handlung wesentlich sind und daher von vornherein klar umrissen feststehen. In „Simon" waren das neben der Hauptfigur zum Beispiel Wesen wie der Sumpfling, Sordid oder die Holzwürmer. Andere Charaktere, die Nebenrollen, entstehen oftmals erst, wenn ich die Rätsel designe. Goldlöckchen in „Simon 2" ist so ein Beispiel. Wir benötigten für ein bestimmtes Puzzle unbedingt eine blonde Perücke und stießen per Zufall auf das Märchen mit den drei Bären und Goldlöckchen. Manche Nebenfiguren werden dann auch manchmal so beliebt, daß wir sie wiederverwenden, wie beispielsweise die Dämonen aus dem ersten Teil von „Simon". Wenn wir mit dem eigentlichen Spiel, also den Grafiken und der Programmierung beginnen, stehen meistens etwa 70 - 80% der Geschichte, inkl. der Puzzles. Das Ende legen wir aber erst sehr viel später fest, so auch bei „Floyd", für das ich erst vorigen Monat das definitive Ende geschrieben habe.

PP: Zum Abschluß würde uns natürlich interessieren, was du privat gerne spielst?

Simon: Mein absolutes Lieblings-Adventure ist nach wie vor „Monkey Island II". Ansonsten habe ich habe gerade „Tomb Raider" durchgespielt und finde es absolut fantastisch. Was diese Jungs auf die Beine gestellt haben – Hut ab. Desweiteren habe ich mir kürzlich ein N64 geholt und spiele „Mario" und „Pilotwings". Ich mag auch fast alles auf der Playstation und warte schon sehnsüchtig auf die englische Version von „Final Fantasy VII". Diese japanischen Rollenspiele, allen voran „Zelda", sind unschlagbar. Was ich überhaupt nicht spiele sind Rennsimulationen, die finde ich stinklangweilig. Außer natürlich „Super Mario Kart", aber das war ja auch keine Simulation.

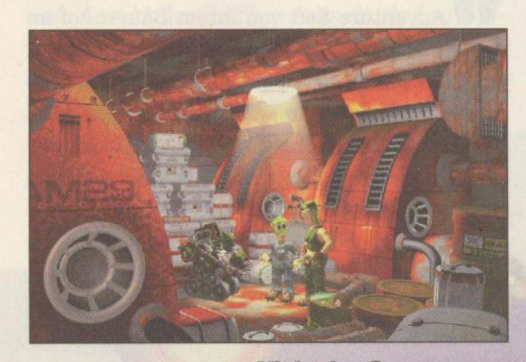
PP: Das ist ja ein sehr breitgefächerter Geschmack! Würdest du da nicht gerne mal etwas anderes machen, als immer nur Adventures?

Simon: Klar, aber ich kann Dir verraten, daß wir in naher Zukunft nicht mehr nur ausschließlich Adventures entwickeln werden, sondern unsere Palette erweitern!

PP: Im Ernst?

Simon: Ja, mir schwebt da auch schon etwas bestimmtes vor! Mit Echtzeitelementen und 3D-Grafik! Aber kein Strategiespiel...

PP: Na, dann dürfen wir ja gespannt sein. Wir danken dir herzlich für dieses Interview! *rca*



Viele der Szenen spielen gekonnt mit Licht und Schatten, um ein Höchstmaß an Atmosphäre zu erreichen



Eine Szene aus dem mit fetziger Musik der Beastie Boys unterlegten Introfilm





Wenn das Fox Mulder wüßte: So entstehen also die berüchtigten Kornkreise





Die Hintergründe auf dem Planeten Filbert sind die einzigen handgezeichneten im ganzen Spiel

ADVENTU

Wer den Film „Braveheart" kennt, der kann sich ein ungefähres Bild von der Gegend machen, in der die Grafikabteilung von Adventure Soft ihre Zelte aufgeschlagen hat



Farbenpracht: Man mag es kaum glauben, daß diese Grafik mit nur 256 verschiedenen Farbtönen auskommt



Die Nachbearbeitung der einzelnen Bilder ist sehr aufwendig und zeitraubend



Bei Adventure Soft herrscht stets gute Laune

Während Familie Woodroffe ihr Label Adventure Soft von ihrem Bauernhof im Herzen Englands aus leitet und managt, befindet sich ein Großteil der Firma, nämlich die komplette Grafikabteilung, erstaunlicherweise gar nicht unter ihrer direkten Kontrolle, sondern weilt vielmehr im dreieinhalb Autobahnstunden entfernten Newcastle, direkt an der Grenze zu Schottland. Wenn man die Zentrale in Birmingham als den Kopf von Adventure Soft bezeichnen würde, dann ist die Filiale im Norden Englands sozusagen das Herz, denn hier erweckt ein Team von zwölf Kreativen all die verrückten Ideen von Simon Woodroffe am Bildschirm zum Leben.

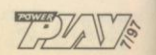
Im Newcastle Technopole, einem großen Gewerbepark, residiert die Mannschaft rund um Director of Animation David Jeffries in modernen Büroräumen, die ansonsten nur von biederen Geschäftsleuten genutzt werden. Während in den anderen Gängen des Gebäudekomplexes daher ausnahmslos krawattentragende Männer mit wichtiger Miene an einem vorbeihasten, ist das Erste, was einem beim Betreten des Adventure Soft Traktes auffällt, die lautstarke Musik, die einem entgegendröhnt, kaum daß man den Aufzug verlassen hat.

Technik, die begeistert

Die Mitarbeiter des Grafik-Teams verteilen sich großzügig über drei miteinander verbundene Büroräume, die allesamt voll bis unter die Decke mit sündhaft teurer Hardware gestopft sind. Sämtliche Grafiken entstehen mittlerweile fast ausschließlich auf Silicon Graphics Rechnern, von denen Adventure Soft je drei der Typen O2, Indigo R4400 und Octane R10000 im Einsatz hat. Hinzu gesellt sich noch eine Indy R5000. Auch die vorhandene Software ist nicht von schlechten Eltern, denn neben dem Alias/Wavefront Power Animator 8.0 arbeiten die Künstler mit vor allem in der Filmindustrie gängigen Tools wie dem Morphing-Programm Matador, dem Malprogramm Studio Paint oder der Video-Composing Software Composer Lite. Aber – man höre und staune – auch traditionelle PC-Software wird an manchen Stellen noch verwendet, darunter das gute alte 3D-Studio oder der Animator Pro von Autodesk, der schon beinahe so etwas wie ein Dinosaurier unter den Grafik-Programmen ist.

Ein neuer Grafikstil

Als Adventure Soft vor rund anderthalb Jahren mit den Arbeiten an „Floyd" begann, betrat man damals mit dem Kauf der ersten SGIs grafisches Neuland, da man sich noch nie zuvor mit 3D-



RE SOFT NORTH

Grafiken beschäftigt hatte. Das erste halbe Jahr bestand daher zunächst aus einer Experimentier-Phase, in der die verschiedensten Techniken ausprobiert und auf ihre Tauglichkeit überprüft wurden. So plante man beispielsweise ursprünglich, die Hauptcharaktere mit einer **Knetmasse-ähnlichen Substanz** zu modellieren und dann mit einem 3D-Scanner in den Computer zu übertragen. Was Zeit beim Erarbeiten eines Modells sparen sollte, entpuppte sich aber in Wahrheit als ein langwieriges und aufwendiges Verfahren, von dem man schnell wieder abließ. Auch die grafische Mischform aus traditionell eingescannten und am PC nachbearbeiteten Hintergründen und gerenderten Charakteren wurde im Verlaufe des Projektes über Bord geworfen. Einzig im Intro und auf dem Planeten Filbert, auf dem Floyd an einer bestimmten Stelle im Spiel notlanden muß, finden sich noch handgemalte Elemente.

Mittlerweile haben sich die Grafiker mit der neuen Arbeitsweise jedoch vertraut gemacht und sind ein perfekt eingespieltes Team. So gibt es für jeden Arbeitsbereich ein bis drei zuständige Spezialisten, die sich ganz auf die ihnen zugewiesene Aufgabe konzentrieren. Zu Beginn steht natürlich immer das Entwerfen und Ausarbeiten eines Modells, egal ob es sich dabei um einen Charakter, ein Fahrzeug oder ein Hintergrundelement handelt. Im nächsten Arbeitsgang wird das Modell dann mit einer Oberfläche, der sogenannten Textur belegt, die mittels eines speziellen Programms direkt auf das Modell gemalt wird. Um die Charaktere zum Leben erwecken zu können, wird außerdem ein Skelett gebaut und in den Körper gesetzt, damit sich zum Beispiel bei einer Animation der Beine die Hüftknochen oder die Arme entsprechend realistisch mitbewegen. Wenn alle modellierten Elemente zu einer Szene zusammengesetzt wurden, werden die Kameras positioniert und die Einstellung berechnet, sprich gerendert. Nach der Übertragung auf den PC und dem Herunterrechnen auf 256 Farben, wird jedes einzelne Bild der Sequenz (auch Frame genannt) noch einmal genau untersucht, um durch eventuelle Farbfehler auftretendes Flackern zu korrigieren. Diese Arbeit ist nach Ansicht der Grafiker zwar ein riesiger Aufwand, den kaum ein anderer Hersteller bereit ist in Kauf zu nehmen, doch die Mühe lohnt sich in jedem Fall, da sie ihrer Ansicht nach den feinen Unterschied zwischen einem guten und einem besonderen Spiel ausmacht. *rca*



In diesem Gebäude sind die Grafiker untergebracht





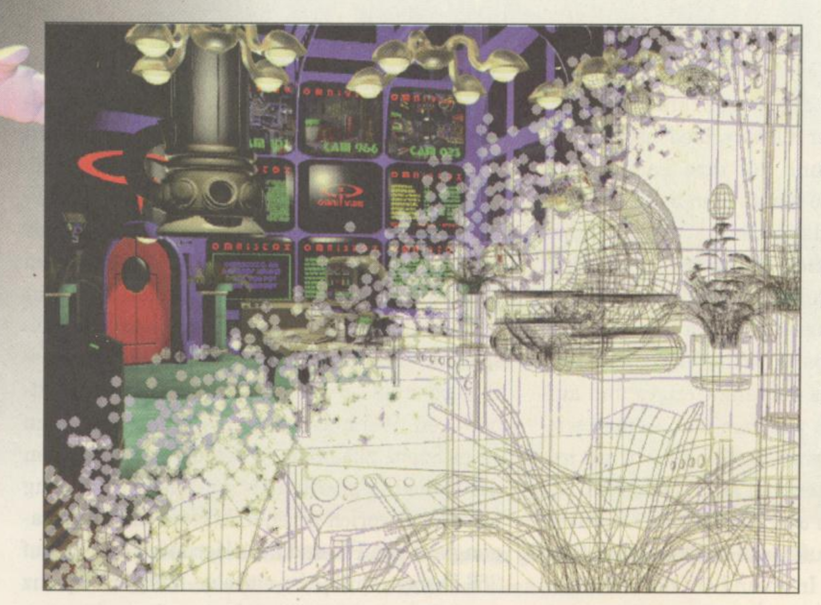
Sämtliche Szenen im Spiel wurden mit viel Liebe zum Detail gestaltet

Fast alle der Künstler haben zuvor eine große Akademie besucht

GRAFIK

Im Interview mit Grafik-

Der Chef der Grafikabteilung gab uns bei einem netten Plausch tiefe Einblicke in die grafische Trickkiste von Adventure Soft



Vom Gittermodell zur fertigen Grafik: Diese Montage verdeutlicht den technischen Aufwand hinter den Bildern

Noch relativ neu im Team des britischen Software-Herstellers ist David Jeffries, der den Titel Director of Animation trägt und die grafische Abteilung in Newcastle leitet. Wir sprachen mit dem sympathischen Künstler über die Nachteile von Motion Capturing und die Vorteile nordenglischen Bieres...

PP: Was hast du gemacht, bevor du zu Adventure Soft gestoßen bist, Dave?

David: Ich beschäftige mich seit etwa zehn Jahren mit Computergrafik und -animation. Ich habe unter anderem schon für Granada TV gearbeitet, die größte unabhängige Fernseh-Produktionsgesellschaft hier in England. Zuletzt war ich bei Alias/Wavefront beschäftigt, bis mich Mike nach mehreren Monaten Einredens schließlich weichgeklopft und hierher gelotst hat.

PP: Du hast für deine Arbeiten auch schon Auszeichnungen bekommen...

David: Ja, habe ich, und zwar unter anderem den Japan Price for Best Educational Program sowie den Royal Television Society Award for School Television Program. Am stolzesten bin ich aber auf eine Nominierung in Cannes für meinen Kurzfilm „Die kleine Nachtigall", eine Umsetzung eines alten, chinesischen Märchens.

PP: Dann ist deine Erfahrung ja bestimmt eine enorme Hilfe für das Team...



David: Oh, die Jungs hier sind wirklich fantastisch, allesamt exzellente Grafiker. Aber ich kenne sicherlich einige Tricks und Kniffe, von denen die anderen profitieren können, gerade wenn man bedenkt, daß der Bereich der 3D-Grafik für viele ja immer noch relativ neu ist. Die ersten Texturen sahen beispielsweise noch ziemlich künstlich aus, eher wie Plastik, und auch bei den Kameraperspektiven hat jemand, der vom Fernsehen kommt natürlich einiges an Ideen beizusteuern. Ein weiterer Vorteil ist, daß ich durch diese Erfahrungen ziemlich gut einschätzen kann, wie lange es dauert, eine bestimmte Sequenz zu erstellen. Das hilft uns ungemein, den Zeitplan einzuhalten, denn Simon kommt immer wieder mit Ideen, bei denen ich schlichtweg sagen muß: „Sorry, aber die Umsetzung würde viel zu lange dauern! Aber was hältst du davon, wenn wir es so und so machen?"

PP: Ihr besitzt mittlerweile eine SGI-Ausstattung, auf die so manches Filmstudio

ZAUBER

– Guru David Jeffries

stolz wäre. Lohnt sich dieser Aufwand für ein Computerspiel?

David: Absolut! Mit dieser Rechenpower können wir ein grafisches Niveau erreichen, das mit keiner PC-Software der Welt zu schaffen wäre. Nimm nur einmal den Rauch der Zigarre von Major Benson, der mit Hilfe einer sogenannten Particle-Animation erstellt wurde. Es mag nur ein Detail sein, doch der Qualm ist so unglaublich realistisch, daß es dir schier den Atem verschlägt. Diese Maschinen sind geradezu prädestiniert für Speziel-Effekte wie Laserstrahlen oder Explosionen!

PP: Aber wie sieht es aus, wenn es auf 256 Farben heruntergerechnet wurde?

David: Nun, der Power Animator ist in der Lage, eine komplette Sequenz zu analysieren und automatisch eine optimale Palette zu errechnen. Außerdem tricksen wir, indem wir bei jeder Sequenz bestimmte Farbtöne vorrangig verwenden. Explosionen wirken teilweise sogar besser, wenn sie heruntergerechnet wurden. Wenn du dir Szenen anschaust, dann wirst du es gar nicht glauben, daß es wirklich nur 256 Farben sind. Trotzdem ist es natürlich schade, daß wird mit der momentanen Performance der PCs nicht auf 16-Bit Farbtiefe gehen können – aber was nicht ist, kann ja noch werden.

PP: Verwendet ihr irgendwelche Programme oder technische Hilfsmittel, um die Charaktere zu animieren?

David: Nein, wir animieren jede Figur per Hand. Wenn wir ein Modell fertig gebaut haben, fertigen wir ein komplettes Skelett im Inneren des Körpers, das wir mit den jeweiligen Körperpartien wie Arme, Beine und Hände verbinden. Diese werden dann alle einzeln per Maus bewegt und animiert. Es gibt zwar auch Software, die bestimmte Bewegungsabläufe wie zum Beispiel Gehen oder Springen simulieren kann, doch kein Programm der Welt bekommt das wirklich hundertprozentig realistisch hin. Und außerdem: Welches Programm weiß schon, wie sich ein Alien bewegt? Selbst die neuen Figuren in der Star Wars Special Edition wie beispielsweise Jabba the Hutt, wurden traditionell per Hand animiert.

PP: Und Motion Capturing?

David: Motion Capturing ist eine feine Sache, aber um es richtig zu machen, benötigst du ein riesiges Equipment. Eine Investition in diese Technik würde bei etwa eineinhalb Millionen Mark liegen – zuviel im Augenblick. Aber wir behalten es im Auge und werden vielleicht später einmal darauf zugreifen.

PP: Was ist der Vorteil, wenn man so weit entfernt vom Hauptfirmensitz arbeitet?

David: Oh, das ist eine feine Sache, da man sich voll auf die Arbeit konzentrieren kann. Von uns geht eigentlich keiner vor 10 Uhr abends nach Hause, mußt du wissen. Dennoch bleiben wir in ständigem Kontakt mit den Jungs in Birmingham, machen Telefonkonferenzen und schicken uns täglich E-Mails. Es ist praktisch so, als würden wir Tür an Tür sitzen. Simon schreibt etwas, schickt es uns, wir machen ein paar Rohentwürfe, senden sie ihm zurück und er sagt dann: „Okay, so möchte ich es haben!". Aber die ganze Firmenpolitik und das Management läuft über Birmingham, und das ist gut so, denn so werden wir nicht abgelenkt. Stell' dir vor, wir hätten dauernd Meetings – grauenhaft! Außerdem ist das hier ein lauschiges Plätzchen, und das Bier hier ist viel besser als irgendwo sonst (lacht!).

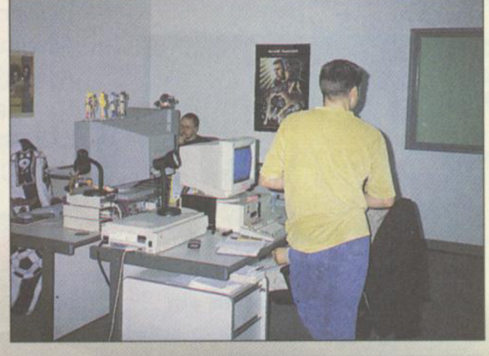
PP: Dave, wir danken Dir für dieses aufschlußreiche Interview!

rca

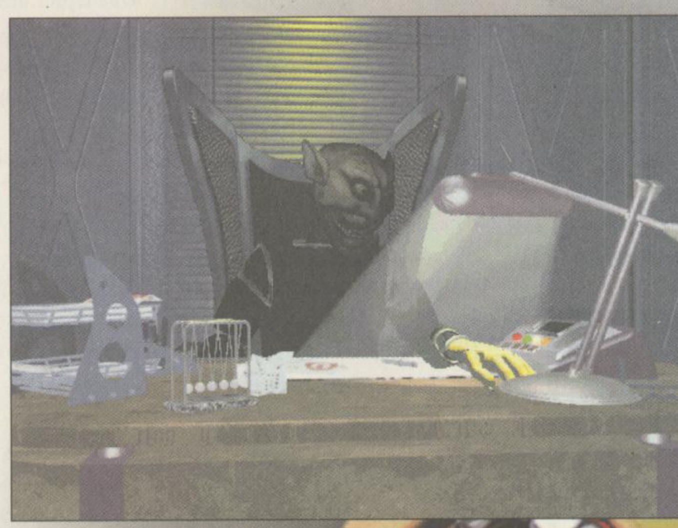
DAVID JEFFRIES



Dave kommt eigentlich aus der Filmindustrie und konnte bereits eine Cannes-Nominierung für einen seiner Kurzfilme verbuchen. Seit Anfang des Jahres hat er die grafische Leitung bei Adventure Soft übernommen.



Die heiligen Hallen der Grafikabteilung



Welche Rolle spielt der zwielichtige Major Benson?



Eine abenteuerliche HISTORIE

Was viele gar nicht wußten: Adventure Soft gibt es schon seit Anfang der 80er Jahre

Obwohl gerade hier bei uns in Deutschland der Name Adventure Soft in erster Linie mit den beiden „Simon the Sorcerer"-Spielen in Verbindung gebracht wird, existiert Mike Woodroffes Firma bereits seit 1985, und selbst vor dieser Zeit hat der Brite bereits Spiele mit seinem ersten Label Adventure International entwickelt. Die Liste der Produkte, die auf sein Konto gehen, ist zu lang, um sie hier komplett aufzuführen, aber wir haben einige der bekanntesten herausgesucht und daraus eine kleine Softographie des englischen Unternehmens zusammengestellt.



Mikes Sohn Simon hatte die Idee zu „Simon the Sorcerer"



Mit „Simon 2" führte man das Icon-Befehlssystem ein



Der Sumpfling entwickelte sich zum Publikumsliebling



Simon trifft auf die vertrottelten Kneipen-Zauberer

1981 Michael Woodroffe gründet zeitgleich das Spiele-Label Adventure International und einen kleinen Laden mit Namen Callisto Computers, über den er seine produzierten Spiele vertreibt. Standort beider Firmen ist Birmingham. Zu Beginn hält sich Mike vor allem mit Konvertierungen diverser Adventure-Spiele von Scott Adams auf die Systeme Apple II, Atari 400/800, Sinclair ZX81/Spectrum und Commodore VIC20/C64 über Wasser.

1984 Zu den ersten Eigenentwicklungen des jungen Herstellers gehören die beiden Spiele „The Sorcerer of Claymorgue Castle" und „Questprobe – The Hulk".

1985 Mike Woodroffe gründet Adventure Soft und bringt eine ganze Reihe von Spielen auf den Markt, darunter „Robin of Sherwood" nach der gleichnamigen Fernsehserie mit Michael Pread und das Adventure zum Film „Gremlins". Außerdem entwickelt das junge Label in diesem Jahr noch zwei weitere „Questprobe"-Teile.

1986 Neben einer Atari ST-Konvertierung des Automatenklassikers „Gauntlet" veröffentlicht Adventure Soft die Spiele „Rebel Planet", „Kayleth", „Temple of Terror" und „Seas of Blood".

1987 Das Jahr steht ganz im Zeichen zweier Lizenz-Verträge. Zum einen produziert man das Spiel um den Marvel-Superhelden „Captain America" und zum anderen sichert man sich die Rechte an einer „Masters of the Universe"-Umsetzung.

1988 Mit „Heroes of the Lance" produziert man ein Spiel für die Dragonlance-Serie von TSR. Das Spiel erscheint als einer der ersten Adventure Soft-Titel auch für den PC, allerdings noch in klobiger EGA-Grafik.

1989 Unter dem Namen Horrorsoft produzieren Mike und seine Mannen das Adventure „Personal Nightmare", für dessen Programmierung die Sprache AGOS entwickelt wird.

1990 Eines der bekanntesten Werke, das unter dem Pseudonym Horrorsoft entsteht, ist „Elvira – Mistress of the Dark", das für den Amiga und den PC gleichzeitig veröffentlicht wird.

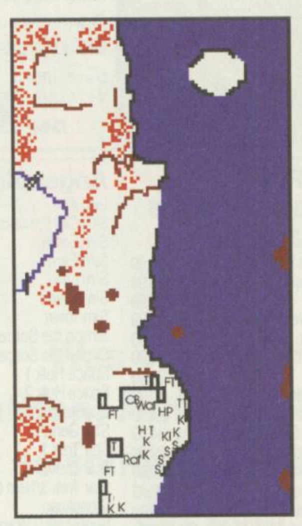
1991 Der Nachfolger zu „Elvira" erscheint unter dem Titel „Elvira II – The Jaws of Cerebus."

1992 Horrorsoft macht durch das Adventure „Waxworks" von sich reden, das durch seine vielen Splatter-Szenen besticht. Unter anderem trifft der Spieler hier auf Persönlichkeiten wie Jack the Ripper.

1993 Der endgültige Durchbruch gelingt mit der Veröffentlichung von „Simon the Sorcerer", mit dem Adventure Soft weltweit unzählige Awards und Auszeichnungen einheimsen kann. Das Spiel erscheint für etliche Systeme, unter anderem sogar als Amiga CD32-Umsetzung.

1995 „Simon the Sorcerer II" erscheint und kann einen noch größeren Erfolg als sein Vorgänger verbuchen. Mit diesem Titel etabliert sich Adventure Soft endgültig als namhafter Spieleproduzent.





Eine schlagkräftige Marine ist bei diesem Auftrag von elementarer Bedeutung

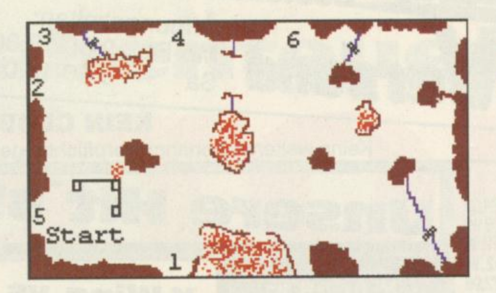
Mission 5

Baut Euer Lager in gewohnter Weise und möglichst in Flußnähe auf. Die Vorstädte an den Positionen 1,2,3 und 4 solltet Ihr mit mehreren Panzern schützen, da die Sowjets diese öfter angreifen. Stellt danach mehrere Kreuzer her und greift damit die Tesla-Spule T1 an. Vorsicht, in den Gewässern befinden sich etliche U-Boote! Paßt darüber hinaus auf die V2-Raketenwerfer auf, da diese auch auf Schiffe schießen können. Attackiert dann mit den Kreuzern die Kraftwerke, den Bauhof und die restlichen Gebäude. Bringt mit einem Transporter von jeder Vorstadt einen Zivilisten auf die Insel – und die Mission ist erledigt.

Mission 6

Zunächst ist es sehr wichtig, jedes Gebäude, das Schaden erleidet, sofort wieder zu reparieren, da Ihr über keinen Bauhof verfügt. Am besten baut noch zwei Erzsammler, damit der Erzabbau schneller geht. Stellt dann Panzer her. Währenddessen zerstört Ihr alle Brücken (Fässer) und die sowjetischen Einheiten. Nach dem Zerstören eines Lastwagens hinterläßt dieser eine Kiste. Ihr dürft niemals mit einer Einheit eine solche Kiste nehmen, da sich darin Atombomben befinden, die dadurch ausgelöst werden können. Ihr könnt auch nur einen Lastwagen zerstören und dann die Kiste nehmen, um die restlichen Lastwagen zu eliminieren. Die eintreffenden Konvois bestehen aus drei Lastwagen, die von einigen Panzern beschützt werden. Greift zuerst die LKW, dann esrt die Tanks an.

Nach 20 Minuten trifft der erste Konvoi an Positon 1 ein. Der zweite Konvoi fährt zu

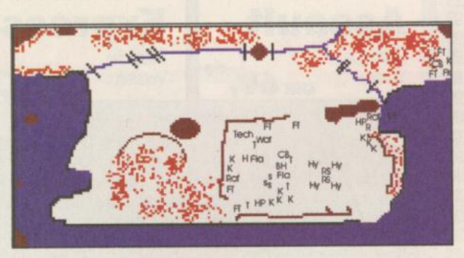


Die Konvois werden am geschicktesten mit Panzern angegriffen

Punkt 2, der dritte zu Stelle 3. Ist der dritte Konvoi zerstört, treffen Verstärkungen der Sowjets ein. Die mobilen Tesla-Spulen zerbröselt Ihr mit Panzern, da sie nur eine geringe Panzerung besitzen. Der vierte Konvoi taucht bei Position 3 auf, der fünfte bei Punkt 4. Der sechste trifft an Position 5 ein und der siebte und letzte an Stelle 6 ein. Stationiert dort viele Tanks, da drei mobile Tesla-Spulen und drei Mammut-Panzer als Schutz mitkommen.

Mission 7

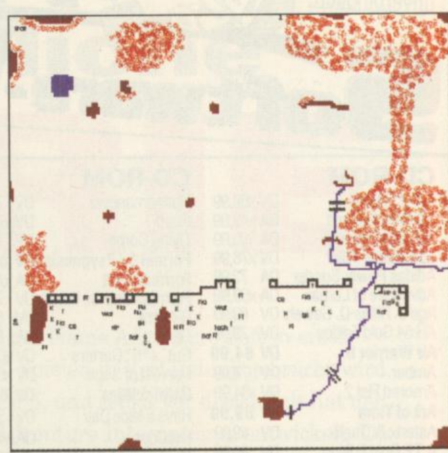
Die ersten drei LKW kommen von Position 1, der vierte und letzte von Position 2. Die Basis der Sowjets zerstört Ihr auf folgende Weise: Greift zuerst die Kraftwerke, Flammentürme, Tesla-Spulen und den Bauhof mit Kreuzern an (Vorsicht! Flammentürme und Tesla-Spulen können Schiffe angreifen!). Den Rest der sowjetischen Gebäude und Einheiten zerstört Ihr gemeinsam mit Land- und See-Einheiten.



In dieser Mission ist zum Ende hin gutes Timing wichtig

Mission 8

Am Anfang der Mission stehen zwei mobile Baufahrzeuge (MBF) zur Verfügung. Benutzt nicht beide sofort, sondern fahrt mit einem zur Position 1 und baut dort eine zweite Basis auf. Stampft als erstes eine Raffinerie aus dem Boden, da das Erz am Startpunkt gleich aufgebraucht ist. Es ist wichtig, daß Ihr die zwei Basen gut absichert (Geschütztürme, Tarnbunker), da die Gegner ständig angreifen. Ist diese Basis abgesichert, erkundet Ihr die gegnerische. Ein paar Panzer bewegt Ihr über die Position 2 von unten in



Baut gleich zu Beginn zwei Lager

die Basis, da die Einheiten von der Tesla-Spule dort nicht angegriffen werden. Darauf werden die Flak-Stellungen, der Bauhof, die Tesla-Spulen und die Flammentürme mit den Helikoptern angegriffen. Danach vernichtet mit den Bodentruppen und den Helikoptern den Rest der Gebäude und alle sowjetischen Einheiten.

Angriff der Riesenameisen

...und die versteckten Geheimaufträge gegen die mutierten Riesenameisen hat Ralf Fischer aus Uettingen erledigt. In diese gelangt Ihr übrigens, wenn Ihr die linke „Shift"-Taste gedrückt haltet und auf den runden Lautsprecher klickt.

Legende:
grau: Berge/Bäume
hellrot: Ameisenhaufen
rot: Erzfelder
blau: Fluss/Meer
schwarz: Felsenküste

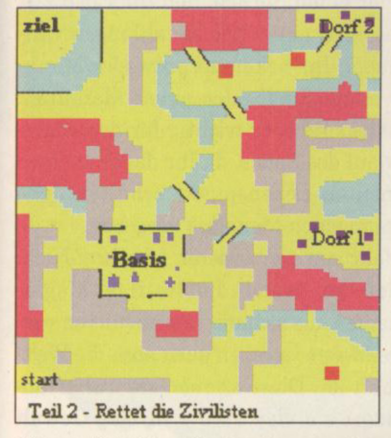
Mission 1: Überlebt

Geht mit Euren Einheiten nach Norden und biegt dann nach Osten ab. Dort findet Ihr eine zerstörte Basis, die Ihr erst einmal repariert. Euer Auftrag ist es, die Basis gegen die Riesenameisen zu verteidigen und 30 Minuten lang zu halten. Dazu sichert Ihr die Eingänge mit einigen Männern und Fahrzeugen ab. Denkt daran: Ihr schafft diesen Auftrag auch mit nur einem Überlebenden, doch die Basis braucht Ihr noch für die folgenden Mission.

Mission 2: Evakuiert die Zivilisten

Mit dem Baufahrzeug fahrt Ihr zu Eurer Basis und errichtet dort einen Bauhof. Nachdem Ihr die Eingänge zur Basis mit Türmen und Bunkern abgesichert habt, stellt Ihr einige BMTs her, die die Zivilisten aus den Dörfern im Osten und Nordosten holen. Soll-

ten die Ameisen lästig werden, baut Panzer und Fußtruppen und zerstört die Brücken um die Insel mit den Nestern der Ameisen. Die Zivilisten bringt Ihr dann auf die Insel im Nordwesten. Benötigt Ihr während des Auftrages einmal Geld, fahrt mit einigen Panzern nach Südosten. Dort findet Ihr bei einem Ameisenhaufen Geldkisten. Den Haufen schaltet aus, indem Ihr auf die Fässer schießt.

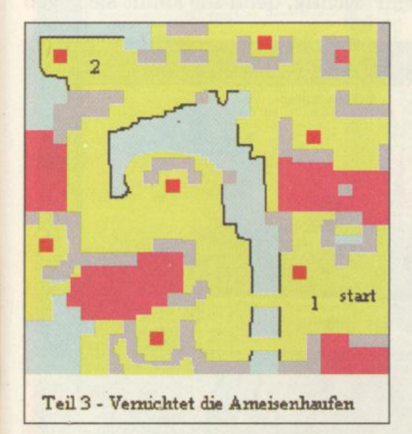


Teil 2 - Rettet die Zivilisten

Hier müßt Ihr die Basis aus dem zweiten Auftrag übernehmen

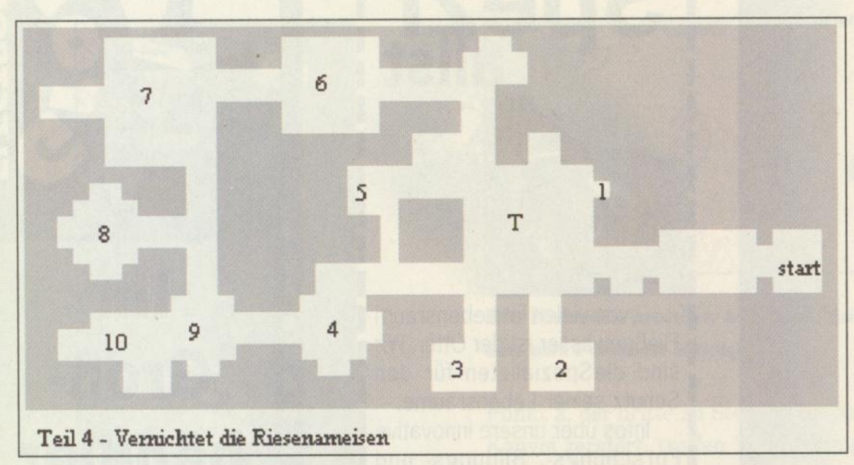
Mission 3: Zerstört alles

Baut Eure Basis bei Position 1. Sobald die Spezialisten eingetroffen sind, schaltet Ihr das Nest neben Eurer Basis aus. Sichert Eure Basis nach Norden und Südwesten mit Türmen und Bunkern ab. Mit einigen Panzern säubert Ihr das Erzfeld nördlich Eures Stützpunktes von Riesenameisen und befestigt es. Da Ihr jetzt genug Geld bekommt, könnt Ihr die anderen beiden Nester auf Eurer Hälfte der Karte ausschalten. Dazu ladet Ihr einen Spezialisten in einen BMT und fahrt ihn, den Riesenameisen ausweichend, vor die Nester und laßt sie ihn ausschalten. Als nächstes vernichtet Ihr das



Teil 3 - Vernichtet die Ameisenhaufen

Bei Position 2 befindet sich eine verlassene Basis, die Ihr für Euch nutzen könnt



Erst zum Schluß braucht Ihr alle zur Verfügung stehenden Truppen

Nest im Nordwesten, da Ihr dann die bei Punkt 2 stehende, verlassene Sowjet-Basis ohne Gefahr erobern könnt. Die übrigen drei Nester zerbröselt Ihr wieder mit jeweils einem mit einem Spezialisten bemannten BMT. Zum Schluß stellt Ihr noch ein paar Mammuts auf, die die restlichen Riesenameisen beseitigen.

Mission 4: Findet die Ameisen und vernichtet sie

Während der gesamten Mission benötigt Ihr eigentlich nur Stavros, die restlichen Cyborgs braucht Ihr lediglich zum Schluß. Geht mit Stavros zu Punkt 1. Dort aktiviert Ihr die Tesla-Spule, die bei Position T steht. Bei Position 2 befinden sich zwei Kisten, die Ihr aufnehmt, bevor es zu 3 weitergeht. An den Stellen 4 und 5 säubert Ihr alles von Ameisen und ihren Larven und bewegt Euch dann zu Ort 6. Tötet alle Rieseninsekten und marschiert zu Position 7, wo Ihr schließlich Verstärkung erhaltet. Setzt diese Verstärkung jedoch noch nicht ein, sondern geht mit unserem Einzelkämpfer zu Punkt 8 und zerbröselt dort alles Ungeziefer. Schickt den Mammut-Panzer und Stavros zu Stelle 9, wo Ihr Euch um die Feuer-Ameisen kümmert. Konzentriert nun alle Einheiten an Position 10; dort befindet sich die Königin! Greift sie an, und sobald Ihr sie samt Larven und Eskorte vernichtet habt, ist die Kampagne und somit das kultige B-Movie-Szenario erfolgreich beendet.

Magic – The Gathering

Gerd Baumkirchner aus Felixdorf in der Schweiz hat viele Tips für MicroProses Trading-Cards-Versoftung parat. Leider konnten wir aus Platzgründen nicht alle Spruchlisten abdrucken, reichen diese jedoch in der nächsten Ausgabe nach.

Die Örtlichkeiten Shandalars

Dörfer: Hier könnt Ihr Quests annehmen, um an Manasteine, Spells oder Manalinks zu kommen.

Städte: Hier lassen sich Spells gegen Manasteine tauschen.

Dungeons: Fundort für teilweise einzigartige Spells. Einen derartigen Kerker könnt Ihr erst aufsuchen, wenn Ihr einen Tip für seinen genauen Fundort erhalten habt. Diese gibt es nach Kämpfen, wenn die Besiegten statt Spells Dungeonclues anbieten (Pro Dungeon gibt es 3 Tips: a) Wo das Gewölbe ist, b), welche Creatures in dem Dungeon sind c), welche Spells darin zu finden sind). Vorsicht! Hier könnt Ihr nicht abspeichern und es gelten verschiedene Regeln, zum Beispiel wird der Verlust von Lebenspunkten von Kampf zu Kampf mitgezogen. Glücklicherweise gibt es auch gewisse Gadgets in den Dungeons: Zusätzliche Lebenspunkte oder von Anfang eine Creature, allerdings immer nur eine pro Kampf. Auch wenn Ihr mehrere gefunden habt, Euch steht immer die zuletzt gefundene zur Seite. Außerdem gibt es auch noch Riddles. Könnt Ihr das Rätsel nicht lösen, habt Ihr einen Gegner mehr. Um an die Schätze zu gelangen, die im Gewölbe verborgen sind, müßt Ihr jedoch nicht sämtliche Gegner besiegen.

Allgemeines

Quests: Es gibt zwei Arten von Quests, jedoch hat jede ein Zeitlimit, das unbedingt eingehalten werden muß, da sonst dieses Dorf keine weiteren Quest mehr vergibt. Bei der ersten Art sollt Ihr eine Creature vernichten, die das Dorf in Angst und Schrecken versetzt. Die andere besteht darin, einen Gegenstand aus dem Dorf zu einer Stadt zu bringen. Dabei handelt es sich um einen Brief oder einen Spruch, den Ihr Euch z.T. noch besorgen müßt. Die Bezahlungen variieren dabei; Ihr bekommt entweder Manasteine, einen Spell oder einen Manalink. Manalinks sind sehr wichtig für den weiteren Verlauf des Spiels, da Ihr dadurch einen permanenten Lebenspunkt erhaltet. Jede Stadt kann einen Manalink vergeben.

Die Gefahr von den anderen Magiern: Nicht nur, daß genügend duellwütige Magier umherlaufen, die sich mit uns duellieren wollen, ihre Meister streben auch noch die Weltherrschaft an. Diese können sie nur erlangen, indem sie vier Städte in ihre Gewalt bekommen und sie unter einer Manakuppel einsperren. Zum Glück bekommt Ihr jedesmal eine Nachricht, wenn eine Stadt angegriffen wird. Jetzt könnt Ihr Euch natürlich sofort auf den Weg machen, um diese Stadt von der Belagerung zu befreien. Steht Ihr unter Zeitdruck (Quest), müßt Ihr eine Entscheidung treffen. Eine Stadt läßt sich auch wieder zurückerobern, aber solltet Ihr einen Manalink zu dieser Stadt haben, geht dieser natürlich verloren.

Die Schlösser der Magier: Hier gelten die selben Regeln wie für Dungeons. In jedem Schloß befindet sich ein Gildenlord (Obermagier). Es genügt, ihn zu besiegen, um das Schloß zu vernichten. Nehmt die Schätze mit, die dort teilweise herumliegen.

Worldmagic und Manasteine: Manasteine sind sehr wichtig, denn Ihr könnt sie gegen



Ein Dorf: Hier könnt Ihr Einkäufe tätigen



Hier ist ganz Shandalar in der Übersicht dargestellt

Spells eintauschen oder mit ihnen Worldmagic anwenden. Es gibt insgesamt 12 verschiedene magische Gegenstände, die man in diversen Städten kaufen kann. Wo Ihr sie bekommen könnt, erfahrt Ihr in einigen Städten und Dörfern.

Alle Arten Worldmagic

Conjurers Will : Um das Deck nicht nur in einer Stadt oder in einem Dorf zu adjustieren, könnt Ihr einen Schwarzen Manastein riskieren, um es auch während der Reise zu ändern.

Leaps of Fate : Mit einem Blauen Manastein läßt sich jede Distanz überwinden – leider nur unkontrolliert,

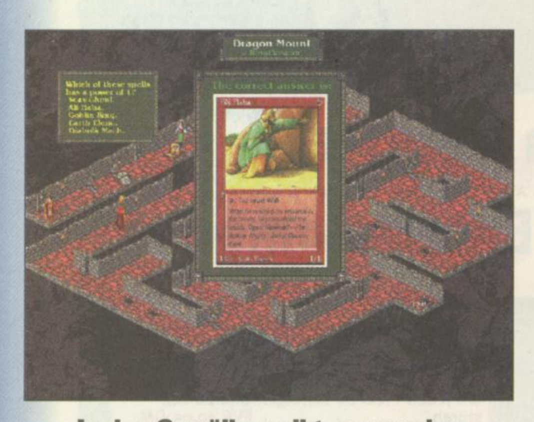
Quickening: Um für kurze Zeit etwas schneller voranzukommen, müßt Ihr einen Grünen Manastein opfern.

Staff of Thunder: Mit einem Roten Manastein könnt Ihr den unmittelbar nächsten Gegner vernichten.

Sword of Risistence: Um eine belagerte Stadt so rasch wie möglich zu erreichen, setzt einen Weißen Manastein ein.

Sleigt of Hands: Hiermit läßt sich der eige-

nen Einsatz eines Duells ändern
Haggler´s Coin: Ab jetzt haben die Dörfer und Städte mehr Spells anzubieten.
Amulet of Swampwalk: Beschleunigt Reisen durch Sümpfe.
Tome of Enlightment: Das Limit für Doppelte Spells wird vergrößert.
Fruit of Sustence: In Wäldern findet Ihr nun genug Nahrung.
Dwarven Pick: Beschleunigt den Weg durchs Gebirge.
Ring of the Guardian: Die feindlichen Magier brauchen nun fünf Manakuppeln für die Weltherrschaft.
Zufällige Begebenheiten: Auf dem Weg durch Shandalar findet Ihr hin und wieder auch einmal versunkene Städte, Friedhöfe, gesunkene Schiffe etc. Hier sind ab und zu noch Spells und Manasteine versteckt, die z.T. bewacht werden.
Dörfer werden als Hütten dargestellt.
Städte werden mit einem Trümchen dargestellt, darunter steht der Name der Stadt. Die Farbe des Namens symbolisiert den Status der Stadt.
Weiß: Es existiert ein Manalink mit dieser Stadt.
Gelb: Kein Manalink.
Rot : Stadt wird angegriffen.
Grau: Stadt liegt unter einer Manakuppel.



In den Gewölben gibt es manche Rätsel zu lösen

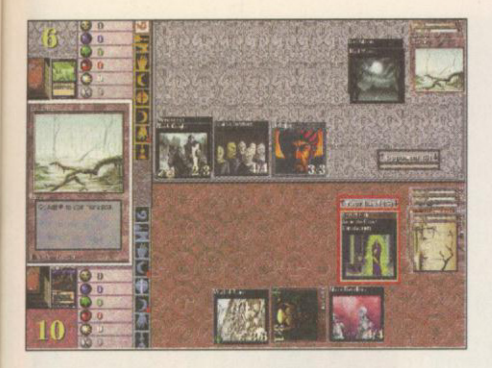
Einige Tips: Versucht ein Deck am besten mit Spells von nur einer Farbe zusammenzustellen, einige Artifact-Spells dazu und genügend Land-Spells; es lassen sich ja bis zu drei verschiedene Decks zusammenstellen. Danach organisiert Euch einige Manalinks (s. Quests). Spells, die Ihr nicht mehr benötigt, verkauft in den Dörfern und Städten, indem ihr mit der rechten Maustaste auf den Spell klickt. Achtet zudem immer auf Euren Nahrungsvorrat. Speichert oft und vor allem dann, wenn Ihr einen Dungeon betretet. Für jede Stadt gibt es nur einen Mana-

LAND SPELLS

Name	Cost	Effect	Specials
Forest	0	+1 Green Mana	
Gem Bazaar	0	+1 Random Mana	
Island	0	+1 Blue Mana	
Libary of Alexendria	0	+1 Generic Mana	Draw a Card
Mishra´s Facrory	0	+1 Generic Mana	Spend 1 Mana to gain a 2/2 Creature for one turn
Mishra´s Workshop	0		+3 Generic Mana to cast Artifactspell
Mountain	0	+1 Red Mana	
Oasis	0		Prevent 1 Damage to any creature
Plains	0	+1 White Mana	
Strip Mine	0	+1 Colorless Mana	Sacrifice the mine to destroy 1 land of your opponenet
Swamp	0	+1 Black Mana	

ARTIFACT SPELLS

Name	Cost	Effect
Aladdin´s Lamp	10	Tap X Mana to draw X Cards
Aladdin´s Ring	8	Deals 4 Damage to 1 Creature or Player
Amulet of Kroog	2	Prevent 1 Damage to Creature or Player
Ankh of Mishra	2	Whenever a land comes into play, land controller gets 2 damage
Armageddon Clock	6	Lay a counter on the clock. Each player gets an amount of damage equal to the counter. Any player may pay 4 Mana to remove the counter
Ashnod´s Battle Gear	2	Target Creature gains +2/-2
Batering Ram	2	1/1 Creature with Banding. If blocked by a wall, destroy this wall
Black Lotus	0	Sacrifice the Black Lotus to gain 3 Mana of any color
Black Mana Battery	4	Charge Battery with X Black Mana and get X+1 Black Mana
Black Vise	1	Opponent gets an amount of damage, equal to the number of cards in his / her hand exess of four
Blue Mana Battery	4	Charge Battery with X Blue Mana and get X+1 Blue Mana
Bottle of Suleiman	4	Flip Coin to get 5 Damage or a 5/5 Creature
Brass Man	1	Get a 1/3 Creature
Bronze Tablet	6	Exchange Cards with Opponent or Opponent gets 10 damage
Candelabra of Tawnos	1	Untap X target lands
Clay Statue	4	3/1 Creature with Regenerate
Clestial Prism	3	Adds 3 Mana of any color
Clockwork Avian	5	0/4 Creature put 4 +1/+0 counters on it
Clockwork Beast	6	0/4 Creature put X +1/+0 counters on it
Colossus of Sarida	9	9/9 Creature with Trample
Conversator	4	Prevent up to 2 damage to you
Coral Helm	3	Target gets +2/+2
Crystal Rod	1	Gain 1 Life only if blue spell is successfully casted
Cursed Rack	4	Opponent chooses 4 cards to discard
Dancing Scimitar	4	1/5 Creature with flying
Diabolic Mashine	7	4/4 Creature with Regenerate
Dingus Egg	4	Whenever a land comes into play, Dingus Egg deal 2 damage to that land´s controller
Disrupting Scepter	3	Opponent chosses a card to discard
Dragon Engine	3	1/3 Creature
Ebony Horse	3	Target Creature does not deal and get damage
Feldon´s Caine	1	Shuffle graveyard into library
Fellwar Stonev	2	Add 1 Mana of any type
Flying Carpet	4	Target Creature gets flying



Kampf Schwarz gegen Schwarz

link, also vermasselt die Quests nicht. In der Kartenansicht könnt Ihr Infos über die Städte abfragen, dort steht etwa, mit welcher Stadt Ihr einen Link habt oder nicht und was dort gegen Manasteine getauscht wird. Außerdem erhaltet Ihr nach einer vollendeten Quest noch ein paar Hintergrundinformationen über die Geschichte und Gegenwart Shandalars.

Das Ziel des Spiels: Schwächt und zerstört die Macht der bösen Magier. Jede besiegte Creature schwächt einen Magier je nach Art der Gilde, der das Wesen angehört. Seid Ihr stark genug, sucht die Obermagier in ihren Schlössern auf. Habt Ihr alle fünf Gildenlords besiegt, dürft Ihr gegen Arzakon antreten. Dieser Junge verfügt über 100 Lifepoints und hat einiges an Spells drauf. Um das Spiel zu gewinnnen genügt es, ihn zu verwunden. Ihr könnt ihn sowieso nicht töten, sondern nur von Shandalar verbannen. Jeder Lifepoint, den Ihr ihm an Schaden zufügt, gibt Shandalar 10 Jahre Sicherheit vor ihm.

Die Spells: Es gibt sieben Arten Zaubersprüche: Land-, Artifact-, Creature-, Enchantment-, Instant-, Interrupt- und Sorcery-Spells. Jeder dieser Spells braucht für das erfolgreiche Aussprechen unterschiedliche Voraussetzungen. Für Land-Spells braucht Ihr keine Manavorräte, für Artifact-Spells teilweise und für alle anderen immer. Nun ist Mana nicht gleich Mana. Es gibt White-, Blue-, Black-, Red-, Green-, und Colorless Mana. Manche Spells brauchen Mana in einer bestimmte Farbe und eventuell auch noch Generic Mana (Mana irgendeiner Farbe). In den folgenden Listen stehen für die Kosten folgendes:

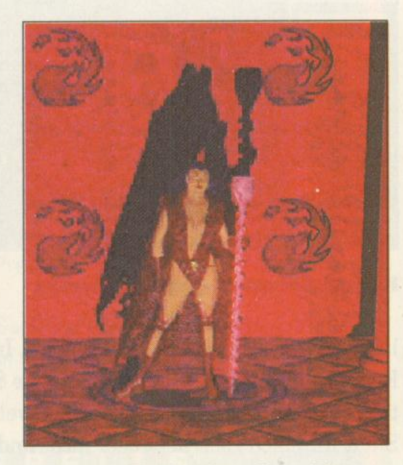
0: Kann man jederzeit casten.

1 bzw X: Spruch kostet 1 bzw X Mana.

1+1 bzw X+X: Spruch kostet 1 Generic Mana und ein farbiges Mana, je nach Art des Spell, bzw. Spruch kostet X Generic Mana und X farbiges Mana.

Zum Abschluß noch sämtliche Sprüche (in Englisch).

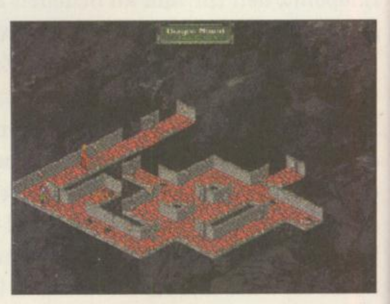
Name	Cost	Effect
Forcefield	3	Prevent all but 1 damage
Glasses of Urza	1	Look in target player´s hand
Grapeshot Catapult	4	2/3 Creature. Deals 1 damage to each flying creature
Green Mana Battery	4	Charge Battery with X Green Mana and get X+1 Green Mana
Helm of Chatzuk	1	Target creature gains banding
Howling Mine	2	All players draw 2 cards instead of one
Iron Star	1	Gain 1 life, only if one red spell is successfully casted
Ivory Cup	1	Gain 1 life, only if one white spell is successfully casted
Ivory Tower	1	Gain amount of life equal to the number of cards in your hand
Jade Monolith	4	Redirect all damage from any creature to your self
Jandor´s Saddlebags	2	Untap target creature
Jayemdae Tome	4	Draw a card
Kormus Bell	4	All swamps are 1/1 creatures
Library of Leng	1	Skip your discard phase
Mana Vault	1	Add 3 colorless Mana. If untapped it deals 1 damage to you
Meekstone	1	Creatures with power 3+ do not untap
Millstone	2	Put 2 cards of target player into the graveyard
Mishra´s War Mashine	7	5/5 Creature with Banding
Mox Emerald	0	Add 1 Green Mana
Mox Pearl	0	Add 1 White Mana
Mox Ruby	0	Add 1 Red Mana
Mox Saphire	0	Add 1 Blue Mana
Nevinyrral´s Disk	4	Destroy all artifacts, creatures ans enchantments
Obsianus Golem	6	4/6 Creature
Onulet	3	2/2 Creature. If Creature dies gain 2 life
Ornithopter	0	0/2 Creature with flying
Pandora´s Box	5	Choose a random Summon Card from all players
Primal Clay	4	3/3 creature or 2/2 creature with flying or 1/6 Wall
Red Mana Battery	4	Charge Battery with X Red Mana and get X+1 Red Mana
Rod of Ruin	4	Deals 1 damage to target creature or player
Shapeshiper	6	Creature with 7 power and toughness, your choice to devide
Soul Ring	1	Add 2 Generic Mana
Soul Net	1	Gain one 1 life from any creature in graveyard
Sunglasses of Urza	3	Spend White Mana as Red Mana
Tawson´s Wand	4	Target creature with power 2 or less is unblockable
Tawsons´s Weaponary	2	Target creture gets +1/+1
Tetravus	6	1/1 Creature, with flying, put 3 +1/+1 counters on it
The Hive	5	Put a wasp token in play. 1/1 Creature
The Rack	1	Opponent gets 1 damage for every card in his hand fewer than 3
Throne of Bone	1	Gain 1 life only if Black spell is successfully casted
Time Vault	2	Take another turn
Triskelion	6	1/1 Creature,, put 3 +1/+1 counter on it
Urza´s Avenger	6	4/4 creature. Gets -1/-1 when banding, flying, trample or first strike
Wall of Spears	3	2/3 wall with first strike
White Mana Battery	-	Charge Battery with X White Mana and get X+1 White Mana
Winter Orb	2	Players cannot untap more than 1 land
Wooden Sphere	1	Gain 1 life only when a green spell is successfully casted
Yotian Soldier	3	1/4 Creature. Does not untap when attacking



Die rote Zauberin, einer Eurer Widersacher



Bei Sahlmar sollt Ihr eine bestimmte Karte abliefern



Dieses Dungeon müßt Ihr überwinden, um zur roten Magierin zu gelangen

WHITE SPELLS

Name	Cost	Effect	Art
Alabaster Potion	X+2	Target player gains X life or prevent X Damage	Instant
Amrou Kithkin	2	1/1 Creature, cannot be blocked by creature with power 3/3 or greater	Creature
Angry Mob	2+2	2+*/2+* Creature with Trample, gain +1/+1 from all swamps you control	Creature
Animate Wall	1	Play it on a Wall. Wall can Attack	Enchantment
Armageddon	3+1	Destroy all lands	Sorcery

Name	Cost	Effect	Art
Balance	1+1	All players except the one controlling the fewest lands, sacrifice lands until each player controls the same number of lands as that player	Sorcery
Benalish Hero	1	1/1 Creature with Banding	Creature
Black Ward	1	Enchanted Creature gains Protection from Black	Enchantment
Blessing	2	Creature gets +1/+1	Enchantment
Blue Ward	1	Enchanted Creature gains Protection from Blue	Enchantment
Brainwash	1	Encahnted Creature cannot attack, unless controller pays 3 Gerneric Mana	Enchantment
Castle	3+1	Creature gets +0/+2 unless it is attacking	Enchantment
Circle of Protection: Artifact	1+1	No Damage from Artifact source	Enchantment
Circle of Protection: Blue	1+1	No Damage from Black Source	Enchantment
Circle of Protection: Green	1+1	No Damage from Green Source	Enchantment
Circle of Protection: Red	1+1	No Damage from Red Source	Enchantment
Circle of Protection: White	1+1	No Damage from White Source	Enchantment
Conversion	2+2	All Mountains are Plains	Enchantment
Crusade	2	All white creatures get +1/+1	Enchantment
Death Ward	1	Regenerate target crature	Instant
Devine Transformation	2+2	Enchanted Creature gets +3/+3	Enchantment
Disencant	1+1	Destroy 1 Artifact or 1 enchantment	Instant
Elder Land Wurm	4+3	5/5 Creature with trample, cannot attack until has blocked	Creature
Eye for an Eye	2	Opponent player gets the same amout of damage, only from 1 Creature, spell effect assigns	Instant
Fortified Area	1+2	All Walls get +1/+0	Enchantment
Green Ward	1	Enchanted Creature gets protection from green	Enchantment
Healing Slave	1	Traget player gains 3 life or prevent up to 3 damage	Instant
Holy Armor	1	Enchanted Creature gets +0/+2	Enchantment
Holy Strengh	1	Enchanted Creature gets +1/+2	Enchantment
Island Sanctuary	1+1	Only Creature with flying or islandwalk can attack you	Enchantment
Karma	2+2	Any Player gets an amount of damage equal to the swamps he controls	Enchantment
Kismet	3+1	Artifacts, creatures and lands from opponent come into play tapped	Enchantment
Land Tax	1	Search library for 3 basic land cards and put them in your hand	Enchantment
Mesa Pegasus	1+1	1/1 Creature with Banding and Flying	Creature
Morale	1+2	All attacking creatures get +1/+1	Instant
Northern Paladin	2+2	3/3 Creature. Detrory target black permanent	Creature
Osai Vultures	1+1	1/1 Creature with flying	Creature
Pearled Unicorn	2+1	2/2 Creature	Creature
Personal Incarnation	3+3	6/6 Creature. Caster may direct any amount of damage to him	Creature
Piety	2+1	All blocking creatures get +0/+3	Instant
Pikemen	1+1	1/1 Creature with Banding and First Strike	Creature
Prismatic Dragon	2+2	2/3 Creature with Flying	Creature
Purelace	1	Tareget permanet or spell becomes white permanently	Interrupt
Rainbow Knights	2	2/1 Creature	Creature
Red Ward	1	Enchanted Creature gains protection from Red	Enchantment
Reverse Damage	1+2	All damage from one source is added to your life	Instant
Rightousness	1	Target blocking Creature gets +7/+7	Instant
Samite Healer	1+1	1/1 Creature, prevent 1 damage to any creature or player	Creature
Savannah Lions	1	2/1 Creature	Creature
Seeker	2+2	Enchanted Creature cannot be blocked except be artifact creatures an white creatures	Enchantment
Sierra Angel	3+2	4/4 Creature with Flying	Creature
Spirit Link	1	For each 1 damage Enchanted Creature deals, gain 1 life	Enchantment
Swords to Plowshares	1	Remove target creature from game	Instant
Tundra Wolfes	1	1/1 Creatures with First Strike	Creature
Visions	1	Look at the top 5 cards in any librabry, then you may shuffle that library	Sorcery
Wall of Swords	3+1	3/5 Creature with Flying	Creature
White Knight	2	2/2 Creature with First Strike and protection from Evil	Creature
White Ward	1	Enchanted Creature gains protection from white	Enchantment
Wrath of God	2+2	Bury all creatures	Sorcery

BLUE SPELLS

Name	Cost	Effect	Art
Air Elemental	3+2	4/4 Creature with flying	Creature
Ancestral Recall	1	Target player draws 3 cards	Instant
Animate Artifact	3+1	Enchanted non-creature artifact bocomes an artifact creature with power and toughness each equal to ist total casting cost	Enchantment
Apprentice Wizard	1+2	0/1 Creature , adds 3 colorless mana	Creature
Backfire	1	For each 1 damage enhanted creature dealt to you, Backfire deals 1 damage to creature´s controller	Enchantment
Blue Elemantal Blast	1	Counter target red spell or destroy target red permanent	Interupt
Braingeyser	X+2	Taregt player draws X Cards	Sorcery
Control Magic	2+2	Gain Control of Enchanted Creature	Enchantment
Copy Artifact	1+1	Copies an Artifact	Enchantment
Counterspell	2	Counter tarpet spell	Interupt
Creature Bond	1+1	If enchanted Creature is put into graveyard, Creature Bond deals the contoler an amount of damage equal to the toughness of the creature	Enchantment
Drain Power	2	Target player draws all mana from all lands he controls. Put all mana from that player´s mana pool into yours	Sorcery
Energy Flux	2+1	Pay for each artifact 2 Mana or bury artifact	Enchantment
Energy Tap	1	Tap target untapped creature you control. Add an amount of colorless Mana equal to the castings cost of the creature to your mana pool	Sorcery
Erosion	3	Destroy land or pay 1 Mana or 1 Life	Enchantment
Feedback	2+1	Deals 1 damage to enchanted enchantment´s controler	Enchantment
Flight	1	Enchanted Creature gains flying	Enchantment
Flood	1	Pay 2 Blue Mana and tap target Creature without flying	Enchantment
Gaseous Form	2+1	Enchanted Creature neither deals nor recieves damage in combat	Enchantment
Ghost Ship	2+2	2/4 Creature with flying and Regerate	Creature
Giant Tortoise	1+1	1/1 Creature when attacking, 1/4 creature when blocking	Creature
Hurkyl´s Recall	1+1	All artifacts return to target players hand	Instant
Island Fish Jasconius	4+3	6/8 Creature, does not untapp, cannot attack if opponent has no islands	Creature
Jump	1	Target creature gains flying	Instant
Leviatan	5+4	10/10 Creature with trample, can not attack until you sacrifice 2 Mana	Creature
Lifetap	2	If any Forrest target oppenent controls gets tapped gain 1 life	Enchantment
Lord of Atlantis	2	2/2 Creature. All Merfolk get +1/+1 and islandwalk	Creature
Magical Hack	1	Change the text of target permanten or spell by replacing all instances of one basic land type with another	Interupt
Mahamoti Djinn	4+2	5/6 Creature with flying	Creature
Mana Short	2+1	Tap all lands target player controls.	Instant
Merfolk of Pearl Trident	1	1/1 Creature	Creature
Mind Bomb	1	Deals 3 damage to each player, each player may choose to discard up to 3 cards to prevent the amont of damage	Sorcery
Phantasmal Forces	3+1	4/1 Creature with flying	Creature
Phantasmal Terrain	2	Enchanted Land is a basic land type of your choice	Enchantment
Phantom Monster	3+1	3/3 Creature with flying	Creature
Pirate Ship	4+1v	4/3 Creature. Can only attack if defening player has islands	Creature
Power Leak	1+1	Enchanted Enchantment Controler gets 2 damage or pay 2 Mana	Enchantment
Power Sink	X+1	Counter target spell unless that spell´s caster pays an additional X	Interupt
Power Struggle	2+3	Player can get control of opponents creature land or artifact.	Enchantment
Prodigal Sorcerer	2+1	1/1 Creature.	Creature
Psionic Entiy	4+1	2/2 Creature. Deals 2 damage to target and 3 to itself	Creature
Psychic Venom	1+1	If Enchanted land is tapped, Psychic Venom deals 2 damage to land controller	Enchantment
Relic Bind	2+1	Play on an Artifact. Target player gets 1 damage or 1 life if he untapps this artifact.	Enchantment
Sea Serpent	5+1	5/5 Creature. Can only attack if defending player has islands	Creature
Segovian Leviatan	4+1	3/3 Creature with islandwalk. Can not be blocked if defending player has any islands	Creature
Sindbad	1+1	1/1 Creature	Creature
Siren´s Call	1	All creatures must attack	Instant
Slieight of Mind	1	Change the text of target permanten or spell by replacing all instances of one color word with another	Interupt
Spell Blast	X+1	Counter target spell with total casting cost equal to X	Interupt
Stasis	1+1	Each player skips their untap phase	Enchantment

Name	Cost	Effect	Art
Steal Artifact	2+2	Gain control of enchanted artifact	Enchantment
Sunken City	2	All blue creatures get +1/+1	Enchantment
Thougtlace	1	Target permanent or spell becomes blue permanent	Interupt
Time Elemental	2+1	0/2 Creature	Creature
Time Walk	1+1	Take another turn after this one	Sorcery
Timetwister	2+1	Each player shuffles his hand and graveyard to his library. Each player then draws 7 cards	Sorcery
Twiddle	1	Tap or untap target artifact, creature or land	Instant
Unstable Mutation	1	Enchanted Creature gets +3/+3. Put a -1/-1 counter on it during upkeep	Enchantment
Unsummon	1	Return target creature to owner´s hand	Instant
Volcanic Eruption	X+3	Destroy X target mountains	Sorcery
Wall of Air	1+2	1/5 Creature with flying	Creature
Wall of Water	1+2	0/5 Creature	Creature
Water Elemental	3+2	5/4 Creature	Creature
Whimsy	X+2	Play X random effects	Sorcery
Zephyr Falcon	1+1	1/1 Creature with flying. Attacking does not cause him to tap	Creature

Redneck Rampage

Interplays „Wild West"-Shooter wird mit diesen Tricks gleich einfacher. Gebt „red" bzw. „rd" ein, gefolgt von:

all: Ihr bekommt sämtliche Waffen, Schlüssel, Munition, Gesundheit usw.
elvis: Ihr werdet unverwundbar.
guns: Ihr bekommt alle Waffen.
inventory: Euer Inventory wird aufgefüllt.
showmap: Hierdurch wird die gesamte Karte sichtbar.



Nun sind auch im ersten Level gleich alle Waffen verfügbar

Imperium Galactica

Für die gevieften Wirtschaftsstrategen unter Euch haben wir hier ein paar kleine Mogeleien bereit. Drückt während des Spiels die „Shift"-Taste und gebt dabei das Wort „KAROLY" ein. Anschließend tippt Ihr dann folgende Tasten:

c: Dadurch erhaltet Ihr alle Kolonien und Erfindungen.
v: Erhöht den Kontostand um volle 100 000 Credits.
5: Erhöht Euren Rang auf „Lieutenant".
6: Erhöht den Dienstgrad auf „Captain".
7: Erhöht den Rang auf „Commander".

Tigershark

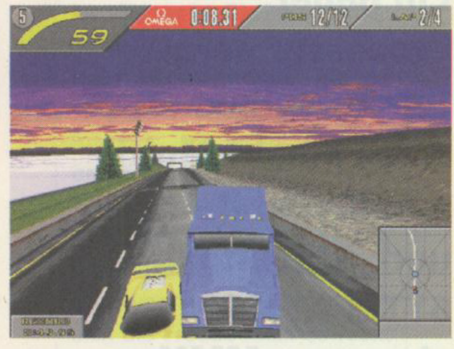
Für diese Ballerei gibt es auch Cheats, die Ihr durch Drücken von „N" und der Leertaste im ersten Menü aktiviert. Gebt dann diese Codes ein:

HAPPY: Ihr werdet unverwundbar.
AMMO: Ihr erhaltet besonders schlagkräftige Waffen.
BLAST: Ihr bekommt unbegrenzt Munition.

Need for Speed 2

Electronic Arts' Raserei bietet diese geheimen Überraschungen, die Ihr während der Menüs eintippt; Wenn der Code wirkt, ertönt ein Zischen:

hollywood: Damit gelangt Ihr auf die Bonusstrecke.
pioneer: Alle Geheim-Fahrzeuge bekommen einen stärkeren Motor.
armytruck: Ihr fahrt einen Armee-Truck.
bmw: Ihr erhaltet einen 5er-BMW .
bus: Testet Euer Können mit einem Schulbus.
jeepjy: Fahrt einen Jeep!
landcruiser: Ihr tretet mit einem Toyota an.



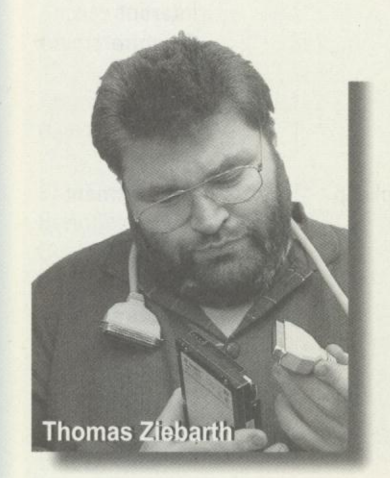
Der Truck eignet sich besonders gut für lustige Rammanöver

mercedes: Ihr erhaltet einen Mercedes SL.
miata: Fahrt mit einem Mazda MX5!
quattro: Jetzt geht Ihr mit einem Audi auf die Strecke!
semi: Ihr bekommt einen Kenworth-Truck.
volvo: Auch die Schweden kommen zu ihrem Recht.
vwbug: Selbst ein Käfer steht auf dem Programm.

Interstate 76

Für alle Fans der gerade erst erschienenen bleihaltigen 70er-Jahre-Raserei haben wir einen Levelwarp parat: Macht im „T.R.I.P"-Modus (Kampagne) einfach dies: Drückt „Strg" und „Shift" und gebt dabei „getdown" ein. Groove wird daraufhin diese Worte sagen, und alle Fahrzeuge greifen Euch an. Wehrt Euch aber nicht allzusehr, denn sobald Ihr zerstört werdet, gelangt Ihr direkt in die nächste Mission.

Erste + Hilfe



Ein neuer Prozessor sorgt für Aufsehen: AMD macht Multimedia mobil – und: Chaintech 5TTM ATX – ein neues MMX-taugliches High-Tech-Board zum Superpreis! Außerdem: Problemlösung für Festplatten mit Ladehemmung.

K6 PR2-200 – die neue Rennmaschine von AMD

Nun kann nicht einmal mehr ich über AMD „schimpfen"! Mit dem K6 PR2-200 hat Intel endgültig eine ernstzunehmende Konkurrenz bekommen!

Sein Steckbrief:

Sockel: 7

Geteilte Betriebsspannung: I/O 3,3 Vcc / Core 2,9 Vcc

Leistungsaufnahme: je nach momentanem „Arbeitsaufwand" bis zu 30 Watt(!)

Nenntakt: 200 MHz (66 MHz x 3,5).

Jedem, der sich etwas mit elektronischen Formeln auskennt, wird schnell auffallen, daß da so „nebenbei" fast 10 Ampere verlangt werden! Diese Tatsache und die speziellen Spannungsanforderungen sind auch die Gründe dafür, daß der Chip nicht auf jedem Board, das den Sockel 7 besitzt, eingesetzt werden kann. Die Platine muß in jedem Fall MMX-kompatibel sein, somit auch die geforderte Betriebsspannung liefern, und über groß genug dimensionierte Spannungswandler verfügen. Aus diesem Grund mußte ich mir schließlich für den Test auch ein neues Board zulegen, das ich später noch näher beschreiben werde.

Auf den ersten Blick erinnerte mich der Chip (rein optisch) an provisorische „Handarbeit". Doch diese Multimedia-CPU birgt selbst für eingefleischte Intel-Fans wie mich einige angenehme Überraschungen. Die sichtbare ist der „Blechdeckel" mit dem aufgebogenen Rand (siehe Bild 1).

Bei flüchtigem Hinsehen sieht er aus, als hätte man einen Coladosen-Boden auf den Prozessor „genietet", dient aber in bisher nicht dagewesener Art als zusätzlicher Passivkühler. Er ist jedoch so bemessen, daß jeder handelsübliche Lüfter mit Clip-Befestigung montiert werden kann. Bei Schraublüftern sollte allerdings auf einen genügenden Spielraum der Haltezapfen geachtet werden – der K6 ist wegen des Kühlblechs ein wenig dicker als andere CPUs.

Für den von mir getesteten K6-PR2-200 reichte jedoch ein normaler NoName-Clip-Lüfter, um dafür zu sorgen, daß der Prozessor einen halbwegs kühlen „Kopf" behielt. Obwohl er immer noch deutlich wärmer wird als der vergleichbare Pentium, ist hier (im Gegensatz zum Vorgänger K5) ein Peltier-Lüfter, der auch Ice-Cap genannt wird, nicht unbedingt erforderlich, aber dennoch sinnvoll. Diesen Lüfter gibt es auch mit Alarmfunktion, die sofort zu motzen anfängt, sollten er mal stehenbleiben. Nicht schlecht, denn wenn das beim K6 passiert, dann könnt Ihr die Zimmerheizung herunterregeln...



Bild 1: Das isser!

Im Betrieb zeigte sich der Chip dann kompa tibler als erwartet. Für den Test wurde Win dows 95 auf dem später noch beschriebenen Board, in dem der PR2-200 tickte, neu instal liert. Es entstanden keinerlei Probleme zumindest keine CPU-bedingten.

Auf Benchmark-Tests habe ich hier bewuß verzichtet, denn erstens sagen diese Test sowieso nichts Einheitliches aus (10 ver schiedene Testprogramme = 10 verschieden Ergebnisse bei gleicher Konfiguration!), un zweitens kann man diese Tests ja überal nachlesen. Viel mehr interessierten mic Anwendungsprogramme und natürlich Spi le. Besonders bei letzteren erlebte ich ein gewaltige Überraschung! Vor allem b schnellen Grafikfressern wie Need for Spee (Special Edition), Descent II, Redneck Ram page und ids (na ihr wißt schon...), lief d

PR2-200 in Verbindung mit meiner Mystique 4MByte dem vergleichbaren Intel um Längen davon! Lediglich bei 3D-FX (Diamond Monster-3D) waren gegenüber dem Intel 200 MMX keine Gewinne, sondern minimale Einbußen festzustellen. Wie schon bei der K5-Familie gibt es aber leider auch hier wieder einige Spiele, die nicht lauffähig sind. Es handelt sich dabei ausschließlich Games, die in den Mindestanforderungen einen Pentium nennen. In diesem Fall war das Spiel „NHL97" das erste Opfer – spätestens bei der Sound-Initialisierung kam der Ruf nach dem Intel – und tschüss!

Alle Spiele, die sich laut der Mindestanforderungen jedoch mit einem 486er begnügen, sollten einwandfrei laufen.Bei Anwendungen wie dem Renderprogramm Corel Dream 3D machte er auf mich einen etwas zähen Eindruck, was er aber bei den anderen getesteten Grafik-anwendungen (COREL) wieder ausbügelte. Bei einem Preis von momentan durchschnittlich 800 Mark (abwarten – Tendenz stark fallend!) kann diese CPU nur empfohlen werden. Obwohl Intel bereits mit seinem MMX 233 MHz auf dem Markt ist (ca. 1550 Mark) könnte der K6-233 MHz, von dem noch kein Preis bekannt ist, auch recht interessant werden. In jedem Fall sei aber geraten, mit dem Prozessor- und Boardkauf noch mindestens ein paar Wochen zu warten! Nur zur Info für alle Zweifler: Diese „Lobpreisung" eines AMD-Chips hat übrigens absolut nichts mit jenen Leserbriefen zu tun, in denen ich erst beschimpft, und dann sogar gefragt wurde, ob ich „von Intel Outside (!) bezahlt würde, oder nur keine Ahnung hätte..."! Meine Meinung über K5 und Co. ist und bleibt unverändert. Der K6 ist (auf dem richtigen Board!) aber einfach Spitze – also folglich gibt's hier auch nichts zu meckern!

A-DRIVE LS120

Hierbei handelt es sich um ein neuartiges Diskettenlaufwerk mit einer Speicherkapazität von 120 MByte. In Verbindung mit einem Bootcontroller kann dieses Gerät als LW A: (daher der Name) eingesetzt werden. Normalerweise wird das Laufwerk an den IDE-Controller angeschlossen. Da aber in diesem Fall nicht der LW-Buchstabe „A" vergeben werden kann, ist das Booten von diesem Gerät nur dann möglich, wenn das BIOS den Boot von „D" (oder höher) unterstützt. Zur Installation von Betriebssystemen, wie z.B. DOS wird aber in jedem Fall der Bootcontroller benötigt, da DOS nur von LW A: installierbar ist. Die Besonderheit dieses Laufwerks liegt in der hohen Kompatibilität, die es ermöglicht, alle 3,5" Diskettenformate zu lesen und zu beschreiben (LS120 mit 120MByte, HD mit 1.44MByte und sogar DD mit 720KByte). Nur durch den noch (!) recht hohen Preis von knapp 300 Mark will sich die Freude nicht so recht einstellen...

Neu, schnell, Chaintech!

Wie bereits erwähnt, brauchte ich für den eben beschriebenen CPU-Test ein neues Board. Was lag also näher, als auch hier eine Neuheit unter die Lupe zu nehmen. Da kam mir das Chaintech 5TTM gerade recht. Ich wählte die ATX-Bauform dieses Mainboards mit Intel TX – Chipset, das schon optisch einen perfekten Eindruck machte. Die Controlleranschlüsse und RAM-Bänke sind auch in kleineren Gehäusen sehr gut zugänglich, so daß für eine Aufrüstung nicht der halbe Rechner zerlegt werden muß. Wer nach Jumpern sucht, wird maßlos enttäuscht werden – es gibt nämlich keine! Naja, einen gibt's – den zum Löschen des CMOS-Setups!

Alle Einstellungen – inklusive der CPU-Konfiguration – erfolgen über das BIOS! Damit es keine Übertaktungsprobleme beim ersten Start gibt, ist das Board standardmäßig auf 133 MHz eingestellt. Das BIOS selbst (AWARD) ist komfortabel und relativ gut überschaubar. Einige (mehr oder weniger neue) Features können sich durchaus sehen lassen. So können die verschiedensten Bootsequenzen eingegeben werden. Die Bootoption „CDROM" ist ja schon fast Standard.

Interessanter ist da schon Möglichkeit, zwischen „IDE" und „SCSI"-Boot zu wählen – besonders dann, wenn auch das Laufwerk bestimmt werden kann, von dem aus der Rechner starten soll! Hier stehen „C" „D" „E" und „F" zur Auswahl. Ebenfalls erwähnenswert ist die dadurch bestehende Möglichkeit, das neue **„A-DRIVE LS120"** zu verwenden. Für den Arbeitsspeicher stehen vier PS/2 -, und zwei SDRAM (DIMM)-Steckplätze zur Verfügung. Die fest installierten 512KByte L2-Pipeline-Burst-Cache reichen für 128 MByte Maximalspeicher. Aussagen über eine Begrenzung des cachable Memory bei 64MByte (bei TX üblich?!) konnte ich im Handbuch nicht finden – bei mir liefen die 128MByte EDO/60ns anstandslos. Ein Mischbetrieb zwischen DIMM und PS/2 ist nicht möglich – er wäre auch absolut sinnlos.

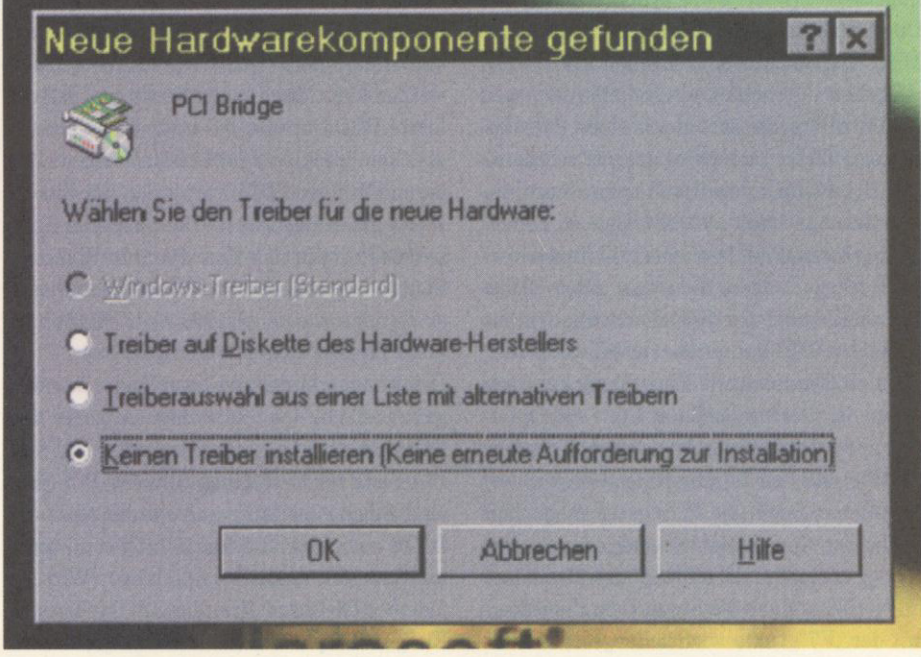


Bild 2: Erstmal kein Treiber – der kommt später dran...



Inzwischen kennt ihn jeder ständige Leser, unsereren Telefonservice – ausschließlich für Hardwarefragen. Natürlich läßt sich nicht jedes Problem telefonisch lösen, ein Versuch aber lohnt immer.

Die Hardware-Hotline erreicht ihr jeden Sonntag von 11 bis 15 Uhr. Telefon: 089/162675

Bitte stellt nur Fragen, die mit technischen Problemen und Hardware zu tun haben. Fragen zu Spielen oder Tips stellt bitte nur schriftlich. Wir bauen einen Teil davon ins Heft ein. Ferner findet ihr bei News, Test und Previews immer eine Kontaktmöglichkeit zum Hersteller bzw. dessen Hotline. Das ist schneller, als wir sein können.

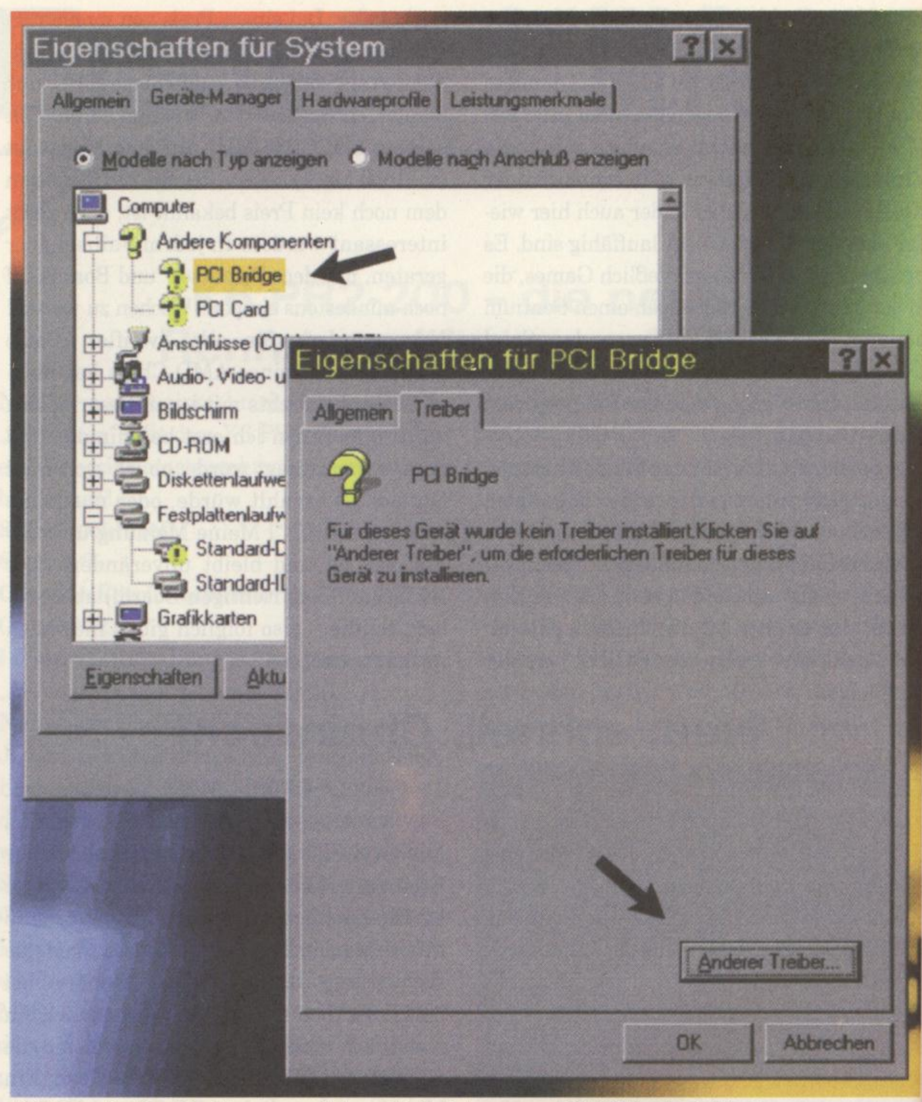


Bild 3: ... im Geräte-Manager wird nachträglich unsere PC-Bridge installiert...

Der Vorteil der DIMMs mit 7 bis 12ns Zugriffszeit (!) ist ja der synchrone Zugriff. Dieser Vorteil würde jedoch durch eine Mischung mit den asynchronen PS/2 verlorengehen – leuchtet ein, oder? Also, wer DIMM will, sollte sich gleich einen (DIMMs müssen nicht paarweise gesetzt werden!) 64MByte-Chip zulegen, um später noch die Aufrüstmöglichkeit auf 128MByte zu haben. Aber gemessen am Performance-Unterschied kann ich nur sagen: die guten, alten EDOs tun es allemal!! Die Speicherkonfiguration erfolgt per BIOS entweder automatisch oder manuell. Die manuelle Einstellung kann ich wegen der hier vorhandenen Fülle von Optionen nur sehr geübten Anwendern empfehlen. Werden hier falsche Einstellungen vorgenommen, reicht die Palette der möglichen Fehler von Speicherfehlermeldungen bis hin zum „gar nicht mehr starten" der Maschine! Im Notfall können die Setup-Defaults jedoch mit der „F7"-Taste wieder hergestellt werden.

Auch für Steckkarten-Fanatiker ist genug Platz auf der Platine. Es sind vier PCI- und ebenfalls vier 16-Bit-ISA-Slots vorhanden, von denen je nur einer wahlweise genutzt werden kann. Im Klartext heißt das, daß der letzte PCI-Slot und der erste ISA-Slot den gleichen Steckplatz im Gehäuse belegt. Das ist möglich, weil PCI-Karten auf der linken, ISA-Karten dagegen auf der rechten Seite bestückt sind (vom Board aus in Richtung Slotblech gesehen). Alle Slots auf dem Board sind genau wie der Speicher per BIOS Plug-and-Play oder manuell konfigurierbar.

Das klingt wahnsinnig kompliziert, ist aber ganz einfach! Also: Es stehen entweder vier PCI und drei ISA, oder drei PCI und vier ISA-Slots zur Verfügung. Alle vier PCI-Slots sind Busmaster-fähig und werden über das BIOS entweder automatisch oder manuell konfiguriert („auto" empfohlen). Wie bei jedem ATX-Board sitzt die CPU neben den Kartensteckplätzen (nicht dahinter, wie bei den Baby-AT-Platinen), so daß in jeden Slot die langen „Full-Size"-Karten (z.B. Soundblaster AWE32) eingebaut werden können.

Die bei jedem ATX-Board fest auf der Platine angebrachten Schnittstellen sind ebenfalls sehr praktisch. Es entfallen dadurch die lästigen Flachbandkabel zu den seriellen und parallelen Ports. Es sind zwei serielle Schnittstellen und jeweils ein PS/2-Maus- und Tastaturanschluß vorhanden. Keine Panik, falls Ihr noch eine DIN-Tastatur habt – dafür gibt's Adapter. Nur die Maus sollte erneuert werden, wenn der PS/2-Port genutzt werden soll. Auch hierfür gibt es zwar Adapter, die aber in der Mehrzahl der Fälle nicht richtig funktionieren! Es kann natürlich auch jede serielle Maus an COM 1 angeschlossen werden. An dieser Stelle möchte ich gleich eine Warnung PS/2 betreffend loswerden. So schön dieses System auch sein mag, es ist bei Handlingfehlern für den PC nicht ganz ungefährlich. Wird z.B. versehentlich die Maus oder die Tastatur während des Betriebes abgezogen, kann das mit der

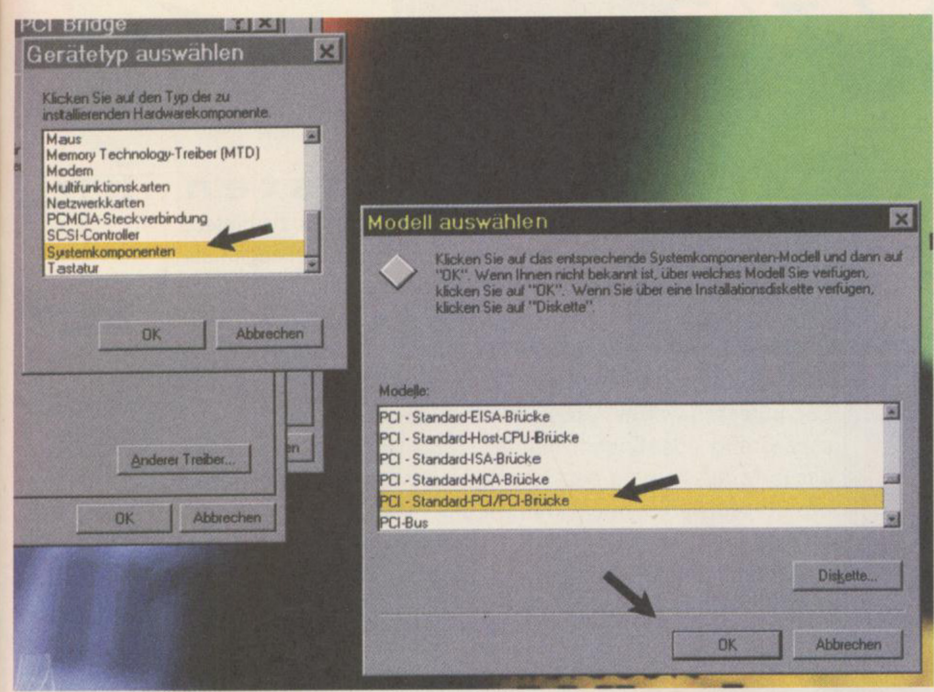


Bild 4: ... und mit OK wird die Installation abgschlossen

„Verabschiedung" des Mainboards enden! Beim Installieren von Windows 95 gab es wie gesagt kaum Probleme. Die Boardkomponenten wurden bis auf eine Ausnahme anstandslos erkannt. Diese Ausnahme ist die **PCI to PCI Bridge**. Hier verlangt Windows 95 eine Treiberdiskette des Hardwareherstellers. Obwohl die nicht vorliegt, ist das kein Problem. Zunächst installierte ich keinen Treiber (letzte Option im Dialogfenster). Das System arbeitet dann trotzdem einwandfrei. Erst nachdem alle Konfigurationen fertig waren, installierte ich den PCI-Bridge-Treiber über die Systemsteuerung/Gerätemananger. Das geschieht, indem man auf das betreffende Gerät doppelklickt und aus der Liste mit alternativen Treibern in der Rubrik „Systemkomponenten" die PCI to PCI Bridge auswählt. Nach einem Neustart sollte dann alles erledigt sein (siehe Bild 2-4).
Insgesamt möchte ich dieses Board wegen des Preis/Leistungsverhältnisses, in die Kategorie „Super" einteilen. Zum Preis von unter 300 Mark kann kaum mehr geboten werden!

PCI BRIDGE

PCI ist ein vom PC unabhängiges universelles Bussystem, das mit 33 MHz arbeitet (zum Vergleich: ISA mit 8 MHz). Man findet es auch in Macintosh-Rechnern und anderen Systemen. PCI-Bridges sind in das Chipset des Mainboards integriert und sorgen dafür, daß dieser Bus für das jeweilige System nutzbar wird. Es gibt mehrere Arten von PCI-Bridges. Es sind dies: PCI to CPU Bridge, PCI to ISA Bridge, PCI to HOST Bridge und wie in unserem Beispiel die PCI to PCI Bridge. Sie sorgt zum Beispiel dafür, daß mehr als zwei Busmaster-Karten reibungslos miteinander kommunizieren können. Wird sie nicht installiert, läuft das System zwar einwandfrei, kann aber unter Umständen geringfügig an Performance verlieren.

Festplatte mit Ladehemung

Bei Enhanced-IDE-Systemen kann an pro Controller-Kanal (Primär und Sekundär) je eine Master- und eine Slave-Festplatte angeschlossen werden – das ist bekannt. Auch unser Leser Torsten C. aus Dresden wußte das. Sein Hotline-Problem war einfach zu lösen, aber doch relativ interessant. Die Sachlage: Zwei Platten (Master/Slave) am Primärkanal, ein CD-ROM (Master) am Sekundärkanal. Das System lief einwandfrei, bis Platte „C" abrauchte. Da es sowieso nur eine alte „504er" war, wollte Torsten seine 1,2 GB Seagate nun endgültig als Masterplatte verwenden. Er installierte nach der Formatierung DOS. Doch nicht nur nach dem Neustart, sondern auch noch nach dem fünften Mal „sys C:" meldete das System immer noch „No Operating System or Disk Error"... Völlig entnervt rief er die Hotline an. Und ihm konnte geholfen werden!
Zum besseren Verständnis aber erst etwas Speichermedientechnik: Festplatten müssen vor der Benutzung eingerichtet werden. Das geschieht mit dem Programm FDISK, welches im DOS und WIN95 enthalten ist. Mit diesem Programm werden sog. Partitionen angelegt, die dann für das jeweilige Dateisystem formatiert werden. Partitionen sind sinnvoll, um besonders bei großen Festplatten die Clustergröße möglichst gering zu halten. So sollte eine 1,2 GB große Festplatte in mindestens zwei Partitionen unterteilt werden, damit die Cluster (das ist die kleinste Speichereinheit einer Festplatte) nicht zu groß werden.
Bei einer Partition von 500 MB ist die Clustergröße ca.8 kB, bei 800 MB schon ca.16 KB. Bei noch größeren Platten sind es dann schon 32 KB! Das heißt, wenn eine kleine Textdatei gespeichert wird, die z.B. 2 KB groß ist, belegt sie auf einer 800 MB-Partition trotzdem 16 KB. Wird die Partition auf 500 MB begrenzt, belegt die gleiche Datei nur 8 KB! Rechnet man das nun auf einige hundert Dateien hoch, kommen da viele Megabyte verschwendeter Speicher zusammen.
Aber zurück zum Thema: Torsten hatte die Festplatte zuvor als Slave-Laufwerk D: konfiguriert. Sie wurde schon in dieser Konfiguration partitioniert und formatiert. Das Programm FDISK erkannte, daß die Festplatte nicht das Bootlaufwerk ist, und aktivierte somit auch keine der Partitionen. Diese Aktivierung ist aber zwingend erforderlich, um den Bootsektor einzurichten. Die Lösung war einfach, denn es muß nur von einer Startdiskette aus gebootet werden, dann FDISK und die Option „Aktive Partition festlegen" aufrufen. Dann Laufwerksbuchstaben „C" auswählen – neu starten – fertig.

Seit Jahren pflegt Power Play ein ausgeklügeltes Wertungssystem, das Tester- und Redaktionsmeinung streng voneinander trennt.

So werten wir!



So sieht er aus, der Power-Play-"Oscar", in gut unterrichteten Kreisen auch "Spielspaß-Prädikat" genannt. Diese Auszeichnung gibt´s erst ab 85% Spielspaßwertung aufwärts. Hallo Hersteller: JETZT bestellen (Werbung!!!)



Das Spiel, das diesen "Orden" abstaubt, erhält nur 15% oder weniger Spielspaß und ist den Karton nicht wert, in dem es im Laden steht

Dieses Logo wird die Ausnahme sein. Taucht nur auf, wenn wir ein Spiel testen, auf das viele gespannt warten, das aber nur für Kids ist.

Name Logo– so heißt das Spiel

Genre Geschicklichkeit, Action, Adventure, Simulation, Rollenspiel, Sport, Strategie, Wirtschaft

Hersteller Wer hat´s programmiert?

Niveau Leicht, mittel oder schwer?

Preis Purzelt erfahrungsgemäß immer.

Spieler Wieviel?

Sprache Oft testen wir aus Aktualitätsgründen die englische Vesion.

Prozessor Je schneller je besser...

Grafik Welche Grafikmodi unterstützt das Spiel?

Sound Welche Soundstandards werden genutzt? CD-A ist natürlich CD-Audio.

Der Wertungskasten

Um so viel Information wie möglich im Überblick zu bieten, endet jeder Spieletest mit dem Wertungskasten, sozusagen als dickes Ende. Er faßt neben der Redaktionswertung (in Prozent) alle wichtigen Daten zum getesteten Titel zusammen. Beispielsweise legen viele Leser Wert auf die Information, ob ein Spiel und seine Anleitung in Deutsch zu haben ist, welchen Computer mit welcher Ausstattung wir empfehlen und mit welchen Grafik- oder Soundkarten es Probleme geben könnte. Bei der RAM-Ausstattung des Rechners oder der Geschwindigkeit des CD-Laufwerkes orientieren wir uns stets an den Mindestanforderungen. Ebenso wichtig ist die kleine CD am unteren Kastenrand: Sie weist darauf hin, ob Ihr ein Demo oder zusätzliche Bilder zum Test auf der Power-Play-CD findet.

Name ...... **Carrier Strike Force**
Genre .... Simulation
Hersteller .... Empire/Rowan
Niveau .... einstellbar/mittel
Preis .... ca. 100 Mark
Spieler 1

	Deutsch		Englisch
Spiel	✔		✔
Anleitung	geplant		✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen		66	✔
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔	✔	✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A
	✔	✔	

System .... Win'95
Festplatte belegt .... 20 MByte
RAM-Ausstattung .... 4 MByte
Steuerung .... Tastatur, Maus
.... Joystick
Extras .... keine

Grafik **65%**
Sound **77%**
Spielspaß

Solo	Multi
73%	85%

Bilder auf

System Das nötige Betriebssystem.

Festplatte So viel belegt das Spiel.

RAM-Bedarf Soviel sollte mindestens drinstecken.

Steuerung Tastatur, Maus, Joystick, Gamepad, Gun.

Extras VR-Helm, SVGA, Netzwerk,

Grafik Vielfalt? Hintergründe? Animation?

Sound Sprachausgabe? Musikvielfalt? Sound?

Multiplayer Zwei Wertungen für ausgesprochene Multiplayer-Titel.

Spielspaß Die wichtigste Wertung überhaupt!

PP-CD Die interaktive Heftverlängerung: bietet zusätzliche Bilder oder ein Demo zum Test.


Frank Heukemes

SUPER Die Meinung des Testers. Sie taucht mindestens einmal pro Review auf, bei mehrseitigen Tests melden sich zwei Redakteure mit eigenem Meinungskasten zu Wort. Während der Lauftext das Spiel mehr oder weniger sachlich beschreibt, lassen wir im Meinungskasten die Sau raus. Hier sind Emotionen genauso erlaubt wie subjektive Eindrücke des Testers. Seine Meinung beeinflußt zwar die Spielspaßwertung, sie ist aber niemals allein ausschlaggebend und kann innerhalb gewisser Grenzen von der Redaktionsmeinung abweichen. So wird es immer wieder passieren, daß die Redaktion einem Spiel z. B. nur 70% Spielspaß zugesteht, der Tester es aber "super" findet und das auch vehement in seinem Meinungskasten vertritt.
ACHTUNG: Halbseitige Tests haben aus Platzgründen KEINEN eigenen Meinungskasten!

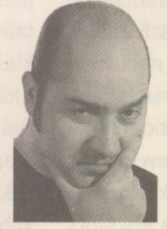

Michael Hengst mh


Ralf Adam rca


Knut Gollert kn


Ulrich Smidt us


Martin Schnelle mash


Frank Heukemes fh


Michael Galuschka mg


Peter Steinlechner ste

UEFA CHAMP

In der Vorrundea

Holpriges Begleitgekicke zur abgelaufenen Champions-League-Saison



Auf dieser Karte sucht Ihr Euch die Mannschaften aus



Der Taktikschirm bietet nur die notwendigsten Optionen



Im Editor könnt Ihr Eure eigenen Trikotdesigns kreieren



Die isometrische Perspektive gewährt beste Spielbarkeit

Powerplay für Ihren PC" verspricht Bomico in der Werbung zum neuesten „UEFA Champions League". Etwas irreführend sicher, denn weder hat der Begriff mit Fußball, geschweige denn mit unserem Magazin zu tun. Viel mehr handelt es sich um den x-ten Versuch, mittels einer dicken Lizenz ein recht bescheidenes Ballgeschiebe an den Mann zu bringen. Der Zeitpunkt ist zumindest hierzulande recht glücklich gewählt; immerhin konnte sich mit Borussia Dortmund zum ersten Mal seit Bestehen der Champions League ein deutscher Vertreter für das in München stattfindende Finale qualifizieren (das mit Erscheinen dieses Heftes bereits gelaufen ist). Vertreten sind alle 16 Teams der Saison 96/97, komplett mit Originalkadern und authentischen Vereinswappen. Da die geringe Anzahl der Mannschaften der Dauermotivation wenig zuträglich ist, packte Krisalis noch 32 über den ganzen Erdball verstreute Nationalteams dazu, denen jedoch ein Kräftemessen mit den stärksten Klubteams verwehrt bleibt. Alternativ dazu darf man per Editor sein ganz persönliches Dreamteam zusammenstellen, alle Fähigkeiten der Spieler nach Belieben tunen und mit ihnen dann am Eurogipfel teilnehmen.

Betont einfach und damit sehr einsteigerfreundlich geriet die Steuerung von UEFA. Ein Button zum Passen, einer zum Schießen, mehr muß man im Angriff nicht beherrschen. In der Abwehr gibt´s gar noch weniger zu tun: Per Druck auf den Paßknopf setzen die Akteure zur Blutgrätsche an. Erfolgt die Attacke von vorne oder von der Seite, stehen die Chancen auf einen Ballgewinn gar nicht schlecht. Mäht man den Gegenspieler dagegen von hinten um, pfeift der Schiri fast immer einen Freistoß, wobei es ihn dann auch wenig kümmert, daß man eigentlich nur den Ball getroffen hat. Besonders gemein: Während menschliche Mitspieler aufgrund dieses Hopp-oder-Top-Prinzips ständig am Rande mehrerer Platzverweise stehen, erledigen Computerfußballer ihre Abwehrarbeit größtenteils dadurch, daß sie ihren Gegnern einfach die Bahn kreuzen und bei dieser Gelegenheit gleich das Leder abnehmen.

Durch die konsequente Beschränkung auf zwei Feuerknöpfe müssen auch anderweitig Abstriche gemacht werden: Spurts sind nur ohne Ball möglich, was Dribblings von vornherein zum Scheitern verurteilt. Praxisnah geriet dafür das Paßsystem. Selbst halbblind ausgeführte Abgaben führen meistens zum Erfolg, da die Mitspieler vorbildlich der Kugel entgegenlaufen. In Nähe der Eckfahne lohnt sich ein Doppeldruck auf den Paßknopf, woraufhin eine halbwegs genau gezirkelte Flanke ausgeführt wird. Spektakuläre Abnahmen wie Flugkopfbälle oder Fallrückzieher führen die Spieler bei entsprechender Stellung zum Ball automatisch aus. Noch aus alten Kick-Off-Zeiten bestens bekannt ist das Anschneiden des Leders mittels Aftertouch; in den Optionen läßt sich die gewünschte Stärke des Effets dreistufig grobregeln. Wenig Freude

In der Wiederholung kann man seine Kunstschüsse nochmal begutachten



Einige Stadien, hier das des AC Mailand, wurden sehr detailliert nachgebildet

PIONS LEAGUE

e ausgeschieden

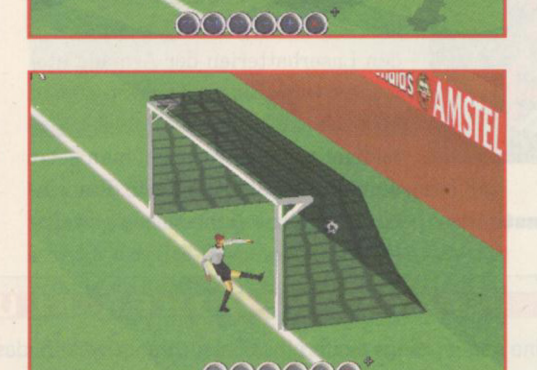


Unglaublich, aber wahr: Dieser Schuß wird vom Goalie noch gehalten!

Die Animation beim Fallrückzieher ist schön anzusehen, ansonsten schwankt deren Qualität aber beträchtlich

macht das Schußsystem. Der Ball geht nicht selbständig Richtung Tor (wie beispielsweise bei der FIFA-Reihe), sondern verläßt den Stiefel in Laufrichtung, was bei nur acht Bewegungsmöglichkeiten erfolgversprechende Schußpositionen gewaltig ausdünnt.

„UEFA Champions League" unterstützt zwar als erstes Fußballprogramm nach „Actua Soccer" 3Dfx-Karten (außerdem die Mystique), zur Zierde gereicht diese Version den High-End-Boards aber nicht: Außer zartem Filtering, schicken Schatten und transparenten Tornetzen hält sich die optische Qualitätssteigerung in Grenzen. Ist dies noch zu verschmerzen, so macht der Voodoo-Chipsatz in Verbindung mit einem schnellen Pentium (ab P166) den Spielablauf dermaßen flott, daß zwar sogar ausgewachsene Bundesliga-Cracks staunen, der durchschnittlich begabte Joystickdreher allerdings etwas überfordert sein dürfte. *mg*



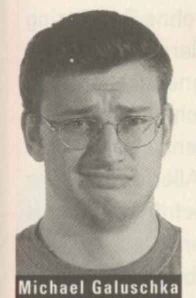
Gag oder Programmfehler? Laßt Ihr den Keeper lange alleine stehen, dreht er sich um und schießt auf bzw. ins eigene Tor.

FEHLPASS

UEFA Champions League ist zwar gespickt mit Fehlern und Bugs, der deutsche Vertrieb Bomico teilte uns jedoch mit, daß bereits fieberhaft an einem Patch gearbeitet wird.

- Bei Einwürfen lassen sich die Spieler den Ball gerne auf den Kopf knallen, bleiben danach aber – wohl noch benommen – wie angewurzelt stehen.
- Die 3D-Positionierung des Spielgerätes stimmt häufig nicht. Spieler „ziehen" die Kugel hinter sich her oder müssen einen Freistoß mit einem scheinbar schwebenden Ball ausführen.
- Torhüter lassen öfter 40-Meter-Schüsse passieren, sind im Strafraum aber unüberwindbar; zur Not behilft sich UEFA mit der Physik widersprechenden Flugkurven des Balles.
- Die Akteure haben scheinbar Rollschuhe in ihren Stutzen versteckt, was sich gelegentlich in 20 Meter langen, unanimierten Rutschpartien quer übers Spielfeld äußert.
- Verletzte Spieler jagen munter weiter dem Ball hinterher und müssen von Hand(!) ausgewechselt werden.

NA JA



Michael Galuschka

„Voll der Treffer", wie es Philips auf der Packung weismachen will, ist „UEFA Champions League" wohl nicht. Viel eher ist das Ding weit daneben gegangen. Daß Krisalis die schönste Nebensache der Welt dermaßen mit Füßen tritt, sollte eigentlich die Verbannung von der europäischen Programmierbühne zur Folge haben. Für die Auflistung aller Mängel reicht der zur Verfügung stehende Platz bei weitem nicht, weshalb ich es bei einer prinzipiellen Feststellung bewenden lassen will: Die Kombination aus schwachem Gameplay (unsägliches Torschußsystem, wenig intelligente Computerkicker, kaum Möglichkeiten in der Abwehr) und handfesten Fehlern (Abseits wird z.B. erst bei der Ballannahme abgepfiffen) sorgt selbst bei überzeugten BVB-Fans für mehr Verdruß als die Verletzungsmisere der Schwarzgelben. Läßt man das halbwegs gelungene Paßsystem und die übersichtlichen, da frei einstellbaren Perspektiven mal beiseite, stößt „UEFA Champions League" auf Anhieb in die Niederungen dieses hartumkämpften Genres vor.

Name	**UEFA Champions League**
Genre	Sport
Hersteller	Krisalis&Philips
Niveau	mittel
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1-4

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			75
empfohlen			133

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

System	DOS
Festplatte belegt	40 bis 215 MB
RAM-Ausstattung	8 MB
Steuerung	Joystick, Tastatur
Extras	3D Kartenunterstzg.

Grafik **49%**
Sound **32%**
Spielspaß

Solo	Multi
40	47%

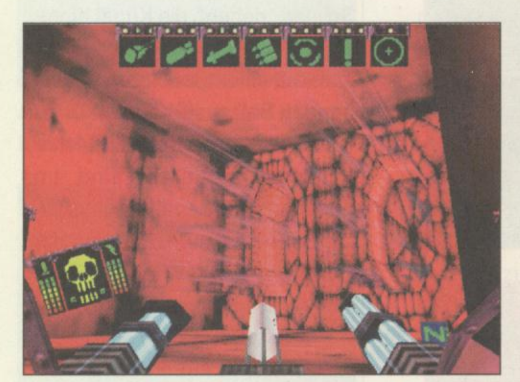
Bilder auf CD

Wenig einfallsreich, aber technologisch hochwertig präsentiert sich Eidos´ Tunnelshooter

TERRA

Schicht im Scha





Windkanäle wie diese sind eine Herausforderung an Eure Flugkünste

Vor vielen hundert Jahren verließ eine Handvoll Kolonisten die Erde, um im All nach neuem Lebensraum zu suchen. Die Welten, die sie fanden, waren rauh und unwirtlich. Extreme klimatische Bedingungen zwangen die Emigranten dazu, ihrer schwächlichen Anatomie mittels HighTech auf die Sprünge zu helfen. Doch nicht nur äußerlich, sondern auch in ihrer Denkart wurden sie den Brüdern auf dem Heimatplaneten immer unähnlicher. Schließlich verlangten sie ihre Unabhängigkeit und nabelten sich vollends ab. Eine halbe Ewigkeit später entdecken die irdischen Langstrekkensensoren eine Siedler-Flotte mit Kurs auf unser Sonnensystem. Daß deren Geisteshaltung mittlerweile dem Standard außerirdischer Eroberer entspricht, merken die Terraner erst, als ihr Begrüßungskomitee von den Laserbatterien der Armada atomisiert wird. Einem Krieg im großen Maßstab sind die Streitkräfte der Verteidiger nicht gewachsen, man setzt deshalb alles auf eine Karte: Ein winziger Gleiter soll die sieben gewaltigen Raumkreuzer nacheinander infiltrieren und ihre empfindlichen Eingeweide zerpflücken.

Alles in allem warten 20 Einzelabschnitte auf Euch. Ein kleineres Scoutschiff, dessen Computerbänke ruiniert werden müssen, stellt den Auftakt dar, es folgen Reparatur-, Nachschub- und Bergbaupötte, schließlich eine ausgewachsene Kampfstation. Der Levelaufbau kommt im Grad der Dreidimensionsalität dem von „Descent 2" nahe, man sparte sich allerdings sowohl die Automap als auch den „Guide Bot". Um wenigstens bereits besuchte Regionen zu kennzeichnen, könnt Ihr jedoch spezielle Bojen setzen, außerdem erleichtert ein Kompaß die Orientierung. Die Navigation in der dritten Dimension bringt Raumgleiter bekanntlich nur allzu oft in Schräglage – wem das nicht behagt, der schaltet vertikale und horizontale Stabilisatoren zu. Den Großteil des Spiels kann man mit diesen Hilfen auch das fehlende Radar verschmerzen, nur wenn der Kampf außerhalb der Schiffshülle weitergeht, macht sich der Mangel störend bemerkbar. Die Waffensysteme sind über Power-Ups, die natürlich meist gut versteckt sind, erweiterbar. Serienmäßig ist Euer Fluggerät mit einer

FARBENFROHER FLUG

Kaum ein zweites Spiel unterstützt eine dermaßen breitgefächerte Palette an Highend-Grafikhardware wie „Terracide". Neben dem z. Zt. dominanten Voodoo-Chip von 3Dfx (zu finden auf Diamond Monster u. Orchid Righteous) und MMX-Prozessoren gehören dazu die VideoLogic PowerVR, Rendition Verité-basierte Boards (Creative 3D Blaster u. a.), die Matrox Mystique und die ATI Rage. In erster Linie profitiert natürlich die Frame-Rate: ein Monster-bewehrter P100 fabrizierte im Test selten weniger als 30 fps. Darüber hinaus polieren je nach Kartenmodell zusätzliche Features den optischen Gesamteindruck gehörig auf. Bilinear gefilterte Texturen sind Rendition- und 3Dfx-Besitzer ja mittlerweile gewohnt, Transparenzen für Explosionen und Schüsse sind ebenfalls nichts Neues. Bis heute einzigartig auf dem PC ist allerdings ein farbiges Beleuchtungssystem, das die dunklen Schiffskorridore mit teils beweglichen roten, grünen oder blauen Lampen ausstattet. Ohne 3D-Karte bzw. MMX bleiben alle Lichtquellen weiß. Eine zweite Featurepremiere ist hingegen auf jedem PC sichtbar: Es handelt sich um „unechte" Spiegelungen nach dem relativ unbekannten **Environment Mapping-Prinzip**, durch das gewisse Gegner bzw. Oberflächen einen metallischen Look erhalten. Bei allem Prunk sind einige Schwachpunkte, die sowohl mit als auch ohne Hardwarebeschleunigung auftreten, nicht von der Hand zu weisen: Daß die 3Dfx-Version auch in einer Auflösung von 800x600 Bildpunkten läuft, läßt darauf schließen, daß die Engine ohne Z-Buffering auskommt. Wodurch wiederum das Rätsel gelöst wäre, weshalb gegnerische Flieger sich ab und zu durch geschlossene Türen mogeln können – die Tiefensortierung der Objekte gehört nicht zum Allerfeinsten. Der zweite gravierende Makel betrifft die geringe Sichtweite. Sehr oft tauchen Wände ruckartig aus dem Nichts auf, inbesondere dann, wenn der Spieler durch langgezogene Tunnel fliegt. Ein „Fogging"- bzw. „Depth Cueing"-Effekt hätte dieses Problem mit Leichtigkeit kaschiert.



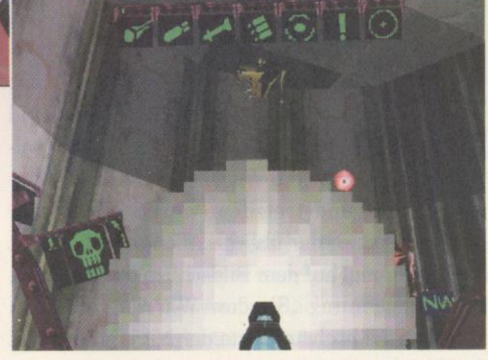
RACIDE

nacht für Descent 2?



Ein Kampfläufer aus nächster Nähe

Ohne Beschleunigerkarte ist die Grafik nicht nur wesentlich farb- und effektärmer, sondern neigt auch zum Ruckeln



Photonenkanone ausgestattet. Sie ist das einzige Geschütz, das vom niemals versiegenden Akku des Schiffes gespeist wird. Alle anderen Waffen, z.B. MGs oder Raketen, benötigen Munition. Durch wiederholtes Aufsammeln kann man fast jede Knarre mit zwei zusätzlichen Feuermodi, nämlich Schnell- bzw. Streufeuer, aufbohren. Bis zu drei Waffen lassen sich parallel montieren. Das ungewöhnlichste Angriffsmittel ist die „Gravitationsbrunnen"-Waffe. Sie verschießt Mini-Schwerkraftfelder, in die Eure Gegner hineingesogen werden. Überhaupt spielen Anziehungs- und Abstoßungseffekte eine gewichtige Rolle: Windkanäle und Ventilatoren sind an vielen Schlüsselpunkten im Spiel verteilt.

Die Klangkulisse ist insofern bemerkenswert, als daß sie die dreidimensionale Positionierung von Hintergrundgeräuschen ziemlich gut zu vermitteln weiß. Ominöses Stampfen, Fiepen und Surren ist allgegenwärtig. In der deutschen Version spricht der Schiffscomputer – sicherlich zur Freude vieler Star Trek-Fans – mit der Synchronstimme von Mr. Spock. Musikalisch werden nur Techno-Jünger auf ihre Kosten kommen. Der gelungene Netzwerkmodus für bis zu 16 Teilnehmer bietet außer dem normalen Deathmatch eine „Capture the Flag"- und eine Teamplay-Variante.

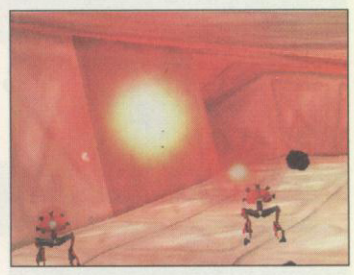
us



Eine Ladung Streufeuerraketen sorgt für Tumult



Hier demolieren wir einen Hangar voller Jäger



Zwei Mechs feuern aus allen Rohren auf unseren Gleiter



Ulrich Smidt

GUT

Trittbrettfahrer haben´s leicht. „Terracide" ist zwar eindeutig als „Descent"-Kopie zu entlarven (Adieu Originalität), dennoch vertreibt man sich ganz gern die Zeit damit – zumindest, wenn man über einen potenten 3D-Beschleuniger verfügt. Dann locken sirenengleich schmucke Transparenzen, Filtering und farbige Beleuchtungsmätzchen. Ohne kostspieliges Zusatzequipment kommt es ab 133 MHz abwärts zu unschönen Ruckelintermezzi. Die mangels Radar miserabel spielbaren Flüge durchs All hätte sich Simis sparen können, stattdessen wäre ein Ausbau der netten Gravitations- und Windeffekte willkommen gewesen. Dem altbekannten Problem der Orientierungslosigkeit hat die Tunnel-Achterbahnfahrt weder „Guide Bot" noch Automap entgegenzusetzen, lediglich Waypoints fungieren als dünner Ariadnefaden. Feinschliff fehlt auch den Bewegungsmustern der Gegnerschar, sind diese sich doch durchweg sehr ähnlich. Insgesamt reicht´s nicht ganz zum Klassiker, nur wenige Actionfans werden das Spiel aber nach dem Kauf verteufeln.

Name	**Terracide**
Genre	Action
Hersteller	Simis/Eidos
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1-16

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			90
empfohlen			133

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

System	Win'95
Festplatte belegt	40 MB
RAM-Ausstattung	16 MB
Steuerung	Maus, Gamepad, Tastatur, Joystick
Extras	Umfangreicher 3D-Hardware- und MMX-Support

Grafik **67%**

Sound **71%**

Spielspaß

Solo	Multi
68%	75%

Bilder auf [CD]

SHADOW

Konfuzius sagt:

Nach vielen anderen Firmen greift 3D-Realms wieder selbst zum Gewehr: 3D-Ballerei im fernen Osten



Fern in Asien blüht eine Filmindustrie, die es zumindest in puncto Besucherzahlen locker mit der von Hollywood aufnehmen kann. Regisseure wie der inzwischen auch im Westen populäre John Woo oder Schauspieler wie Chow Yun-Fat – von manchen zu unrecht der Schwarzenegger des Fernen Ostens genannt – verführen zwischen Peking, Hongkong und Tokyo regelmäßig Publikumsmassen zu ungehemmten Pop-Corn-Orgien, die hiesige Kinobetreiber vor Neid erblassen lassen. Von westlichen Kritikern mit spöttischem Unterton Eastern genannt und damit zur Kopie des Western degradiert, konnten sich die Streifen inzwischen auch hierzulande längst eine treue Fangemeinde aufbauen. Das Filmgenre bietet perfekte Vorlagen für ein PC-Actionspiel: Die Rollen sowohl der Bösewichte als auch der Guten sind vertraut, jedermann kennt das typische Kriegsgerät vom Wurfstern bis zum Samurai-Schwert und trotzdem wurde das alles – anders als etwa der übliche Alienangriff – nicht bereits zig-mal auf dem Bildschirm durchgekaut. Die Bezeichnung „Shadow Warrior" steht im Spiel für die höchste Kaste der Ninja und liefert den Rahmen für die ansonsten eher nebensächliche Hintergrundstory: Lo Wang ist der beste dieser Schattenkrieger und meuchelt bereits seit rund 20 Jahren im Auftrag des Konzerns Zilla Enterprises. Die Firma wächst und gedeiht, wird immer mächtiger und gieriger, und eines Tages bemerkt Lo Wang, daß sein Arbeitgeber völlig der dunklen Seite der Macht verfällt und die Herrschaft über ganz Japan anstrebt. Weil er sich einen Rest Würde bewahrt hat, reicht der tätowierte Glatzkopf die Kündigung ein, nicht ahnend, daß darauf zumindest im Land der Lotusblüte die Todesstrafe stehen kann: Fortan jagt ein ganzes Heer angeheuerter Zilla-Killer den Shadow Warrior. Meist hat er es mit bösen Ninjas zu tun, die ihn wahlweise mit Uzis beschießen oder mit Shurikens (Wurfsternen) bewerfen. Etwas größere Probleme als diese Standardgegner bereiten Mistel Wang die sogenannten **Coolies**: Diese Männchen im grünen Tarnanstrich laufen in Kamikaze-Manier mit einer Kiste TNT umher, die sie in der Nähe von Lo in die Luft jagen und dabei grundsätzlich selbst ins Gras beißen. Dem nicht genug: Anschließend muß sich Lo Wang noch mit ihrer ruhelosen Seele herumärgern, die sich zu allem Übel sogar kurzfristig unsichtbar machen kann. Gelegentlich treiben affenähnliche Kreaturen und bösartige Insekten ihr Unwesen. Außerdem wartet zum Finale von jeder der vier Episoden ein besonders kräftiger Endgegner auf Lo Wang. Zur Wehr setzt er sich mit verschiedensten Waffen: Anfangs muß er seine Gegner per Faustschlägen in Jenseits prügeln oder mit dem Säbel zerstückeln, später findet Lo Schrotflinte, Uzis oder Granatwerfer. Der in 3D-Shootern mittlerweile obligatorische Missile-Lauchner beherrscht in „Shadow Warrior" gleich drei verschiedene Betriebsmodi, zwischen denen per „5"-Taste





Kamikaze: Der kleine Asiate sprengt sich und erwacht als Geist zu neuem Leben



Anfassen verboten: Das Manga-Mädel schießt scharf zurück



Angriff der Ninjas: Hier einige der Standardgegner

WARRIOR

Feuel flei!



Scheibchenweise: Angriff per Schwert

Papierwand: In einer typisch japanischen Wohnanlage



gewechselt wird: Standardmäßig fliegen die Raketen geradeaus, aber findet der Spieler die sogenannten „Heat Seeker Cards", kann er fünf zielsuchende Geschosse verschießen. Kriegt er gar den „Nuclear Warhead" in die Finger, hat er einen Atomsprengkopf, der mit praktisch allen Gegnern im Umkreis Schluß macht – einschließlich Lo selbst, falls der nicht sofort nach Abschuß das Weite oder Deckung sucht. Im Spielverlauf kann sich Wang immer wieder in herumstehende Vehikel wie Panzer oder Gabelstapler setzen und die Feindesscharen überfahren sowie mit besonders kräftigen Kanonen beharken.

Nachdem 3D-Realms seine „Build"-Engine bereits für Programme verschiedenster Firmen wie Capstone oder Monolith lizensierte – in der vorigen Ausgabe haben wir z.B. Interplays schräge Bauernballerei „Redneck Rampage" getestet – schlägt mit „Shadow Warrior" wieder der eigentliche Hersteller zu. Technisch hat sich wenig getan, die Verbesserungen halten sich in Grenzen: So kann der Spieler zwar gelegentlich durch transparente Wasseroberflächen blicken oder erkundet Örtlichkeiten, bei denen Räume auch physikalisch übereinander liegen und „echtes" 3D bieten, aber sonst bleibt beim jüngsten Sproß alles beim alten. Insbesondere die pixeligen Bitmap-Gegner können den Vergleich mit einigen Konkurrenzprogrammen nicht mehr bestehen, auch wenn die böse Brut diesmal stellenweise mit einigen Bewegungsphasen mehr animiert ist. Zum Test überließ uns 3D-Realms nur die Shareware-Fassung. In der Vollpreisversion gibt's mehr Waffen, Gegner sowie 22 Level – sonst ändert sich im fertigen Spiel nichts. *ste*

ITEMS

Neben hinlänglich bekannten Gegenständen wie dem portablen Medikit oder einem Nachtsichtgerät kann Lo Wang auch neue Items einsammeln:



Repairkit: Damit lassen sich stellenweise kaputte Fahrzeuge oder auch andere Gegenstände reparieren.



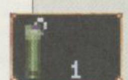
Caltrops: Rasiermesserscharfe Eisenkrallen, die man den Gegnern in den Weg wirft und die ordentlich Schaden verursachen.



Flash Bomb: Blendgrananten, die dem Gegner für zwei bis drei Sekunden vollständig die Sicht rauben.



Smoke Bombs: Rauchbomben, die den Spieler für kurze Zeit fast unsichtbar machen, erkennbar ist er nur als vager Schatten.



Gas Grenade: Giftgas, der grünliche Nebel zieht bei Kontakt Gesundheitspunkte von allen Umstehenden ab.



Peter Steinlechner

GEHT SO

So langsam vergeht mir der Spaß an den Ballerorgien aus dem Hause 3D-Realms: Die Masche aus solidem, aber innovationsfreiem Gameplay und ordentlich Splatter & Gore ist inzwischen zu Tode geritten. Praktisch alle Elemente von „Shadow Warrior" gab es schon in anderen Spielen, und das meist besser. Natürlich kriegen Freunde des skurrilen Humors wieder ein paar nette Geschmacklosigkeiten geboten, aber von den witzigen Sprüchen des Herrn Wang bis zu den besonders deftigen Blutfontänen wirkt alles von anderen Programmen abgekupfert. Etwas schnarchig fiel auch das Leveldesign aus, mit richtig originellen Einfällen warten die Entwickler erst in der letzten Shareware-Mission auf. Dazu kommt, daß die fernöstliche Ninja-Jagd auch optisch nicht so recht überzeugen kann. Wer viel Atmosphäre und eine spannende Geschichte sucht, findet die eher in LucasArts Western-Ballerei „Outlaws", wer eine hohe „makabre-Gags-pro-Minute"-Rate will, ist mit dem schrägen „Redneck Rampage" deutlich besser bedient.

Name	**Shadow Warrior**
Genre	Action
Hersteller	3D-Realms
Niveau	mittel/einstellbar
Preis	ca. 90 Mark Vollversion
Spieler	1 bis 8

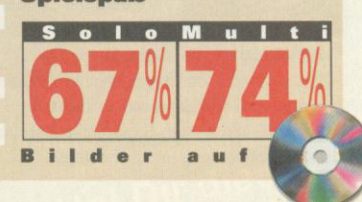
	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung			✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal			75
empfohlen			100
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

System	DOS
Festplatte belegt	35 MB
RAM-Ausstattung	16 MB
Steuerung	Maus, Tastatur, Joystick
Extras	(Null-) Modem, Netzwerk

Grafik 62%

Sound 60%

Spielspaß



SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO

Wenn „Tetris" und „Streetfighter 2" sich vereinen, ergibt das ein recht originelles Denkspiel

Tetris-Klone auf der Basis kultbelasteter japanischer Arcadeklassiker scheinen groß in Mode zu kommen. Während sich auf dem PC bereits Bub und Bob in „Puzzle Bobble" die herunterfallenden Steine zuwarfen, dürfen jetzt berüchtigte Capcom-Charaktere ran. Sie rekrutieren sich aus der Besatzung der Arcade-Renner „Street Fighter 2 Alpha" (jap. „Street Fighter Zero") und „Night Warrior" (jap. „Vampire"). Mit dabei sind unter anderem alte Bekannte, wie **Ryu**, Ken, Chun Li und als Oberbösewicht Akuma.

Zu Beginn wählt Ihr wie immer zwischen verschiedenen Spielmodi (Arcade, Original-Mode, Netzwerk-Modus, etc.) und je nach Modus zwischen acht bis elf Charakteren aus. Nun ist es Aufgabe des Spielers, jeden Kämpfer plus Endgegner zu besiegen, indem er quadratische Steinchen, die sogenannten Gems, möglichst in Massen vom eigenen Screen putzt und sie so dem Gegner herüberschubst, auf daß sein Spielfeld bis oben hin mit Steinen gefüllt werde. Dazu könnt Ihr die herunterfallenden verschiedenfarbigen Klötzchen natürlich drehen und so stapeln, daß möglichst alle gleichfarbigen Gems zusammenliegen. Mit den runden „Crash-Gems", die ab und an auftauchen, könnt Ihr dann die benachbarten Steine gleicher Farbe vernichten und auf das gegnerische Feld schicken. Mit etwas Geschick lassen sich zudem die sogenannten Power-Gems aufbauen. Sie entstehen, wenn mindestens vier gleichfarbige Gems ein Quadrat oder Rechteck bilden. Wird der Power-Stein nun zerbröselt, läßt Euer in der Mitte des Bildschirms kämpfender Charakter ein Special Move gen Gegner fahren. Desto größer der Power-Gem war, desto heftiger wird natürlich die Attacke des jeweiligen Charakters.

Die zahlreichen versteckten Gimmicks wie neue Charaktere, andere Farben oder Musikstücke bekommt Ihr nicht wie üblich durch blankes Durchspielen oder ähnliches. Um in den Genuß dieser Kleinigkeiten zu kommen, muß im „Super Puzzle Mode" um das Extra Eurer Wahl gespielt werden. Die Gegner sind in diesem Modus äußerst schwer zu knacken und lassen wahre Gem-Attacken in Euer Spielfeld regnen. *kn*



Habt Ihr den Cheat erspielt, dürft Ihr als Akuma mit Gems werfen



Habt Ihr Power-Gems zerbröselt, hagelt es Schläge

GUT

Knut Gollert

Tetris-Klone haben Hochkonjunktur und das Beste daran ist, daß sie für unerhört viel Kurzweil sorgen. Nach „Puzzle Bobble" besitzt auch „Super Puzzle Fighter 2 Turbo" einen unwiderstehlichen Charme, der zwar die alten Klassiker wie „Klax" oder „Tetris" nicht schlagen können, aber doch extrem fesseln. Besonders die Verbindung mit liebgewonnenen Charakteren und ein wohldesigntes Spielprinzip locken ständig aufs Neue. Motivation fördern vor allem die Spielmodi, insbesondere der „Super Puzzle Mode" mit den versteckten Extras, Unterhaltung garantieren hingegen die heiteren Animationen der Mini-Boxer, die „Super Puzzle Fighter" zu einer gelungenen Persiflage machen. Einzig die mangelnde Übersichtlichkeit in höheren Schwierigkeitsgraden macht Probleme – Siege sind viel zu oft reine Glückssache. Schnelldenker und Gelegenheitsspieler finden zwischen all den Strategiespielen und 3D-Shootern jedenfalls nichts passenderes im Spieleregal, um „schnell mal" möglichst viel Spaß zu haben.

Name	**Super Puzzle Fighter 2 Turbo**
Genre	Denkspiel
Hersteller	Capcom
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 50 Mark
Spieler	1 bis 2

		Deutsch	Englisch
Spiel			✔
Anleitung		✔	✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal			✔
empfohlen			90
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System	Win '95
Festplatte belegt	1 MB
RAM-Ausstattung	16 MB
Steuerung	Tastatur, Joystick
Extras	keine

Grafik 36%
Sound 47%
Spielspaß



GAMES AND MORE

GAMES AND MORE

MIT DIESER KARTE GIBT´S EINE PRÄMIE

IES

K-STRATEGIE

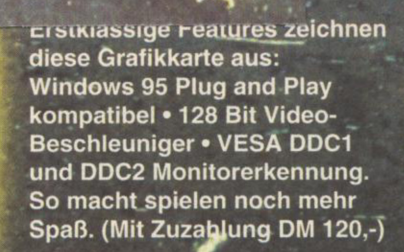
E KÖPFE!

MORE

Dir gibt´s ein Geschenk von uns.
– immer pünktlich, druckfrisch,
vorteil gegenüber dem Einzelkauf.

usfüllen und ab zur Post ...

Video



Erstklassige Features zeichnen diese Grafikkarte aus: Windows 95 Plug and Play kompatibel • 128 Bit Video-Beschleuniger • VESA DDC1 und DDC2 Monitorerkennung. So macht spielen noch mehr Spaß. (Mit Zuzahlung DM 120,-)

Unterstützte Systeme: IBM kompatible Rechner mit 486er oder Pentium und PCI -Slot

Soundkarte MusicMaker PNP



Das hört sich gut an. Die Soundkarte ist Windows 95 Plug and Play kompatibel. 3D-Soundeffekt auf dem Board, 20 Stimmen Stereoaufnahme und viele weitere kernige Features machen diese Karte zu einem Muß für jeden Spieler.

Universal-Tasche „4 in 1“



Diese Tasche aus wasserdichtem, Nylongewebe besteht aus: einer großen Mitteltasche, 2 Handgriffen und abnehmbarem Schultergurt, Hüfttasche und Seitentasche, die auch als Rucksack getragen werden kann.
Maße: gesamt ca. 70 x 32,5 x 28 cm

NEU! KKND

Knallharte Echtzeit-Strategie!

KRUSH, KILL 'N' DESTROY

Prämie 1

Realistische Handlung mit packenden Videosequenzen, 30 Einzelspieler-Missionen, komplett gerenderte SVGA-Grafik, Netzwerk-Unterstützung für bis zu 6 Spieler und Serielle/Modem-Verbindung für 2 Spieler sowie Hardcore-Industrial-Soundtrack

Hol Dir dieses Spiel!

TEST

SUPER[...] FIGHTE[...]

Wenn „Tetris“ und „Streetfighter 2“ sich vereinen, ergibt das ein recht originelles Denkspiel

Tetris-Klone au[...]
japanischer Ar[...]
in Mode zu kommen[...]
bereits Bub und Bo[...]
unterfallenden Ste[...]
berüchtigte Capcom[...]
tieren sich aus der[...]
ner „Street Fighter[...]
ter Zero“) und „Nigh[...]
Mit dabei sind [...]
te, wie **Ryu**, [...]
bösewicht[...]
Zu Begin[...]
schen [...]
(Arcade, [...]
Modus, etc[...]
schen acht b[...]
ist es Au[...]
Kämpfer[...]
gen, indem er quadratische Steinchen, die sogenannten Gems, möglichst in Massen vom eigenen Screen putzt und sie so dem Gegner herüberschubst, auf daß sein Spielfeld bis oben hin mit Steinen gefüllt werde. Dazu könnt Ihr die herunterfallenden verschiedenfarbigen Klötzchen natürlich drehen und so stapeln, daß möglichst alle gleichfarbigen Gems zusammenliegen. Mit [...] bauen. Sie entstehen, wenn mindestens vier gleichfarbige Gems ein Quadrat oder Rechteck bilden. Wird der Power-Stein nun zerbröselt, läßt Euer in der Mitte des Bildschirms kämpfender Charakter ein Special Move gen Gegner fahren. Desto größer der Power-Gem war, desto heftiger wird natürlich die Attacke des jeweiligen Charakters.

Die zahlreichen versteckten Gimmicks wie neue Charaktere, andere Farben oder Musikstücke bekommt Ihr nicht wie üblich durch blankes Durchspielen oder ähnliches. Um in den Genuß dieser Kleinigkeiten zu kommen, muß im „Super Puzzle Mode“ um das Extra Eurer Wahl gespielt werden. Die Gegner sind in diesem Modus äußerst schwer zu knacken und lassen wahre Gem-Attacken in Euer Spielfeld regnen. *kn*



Habt Ihr Power-Gems zerbröselt, hagelt es Schläge

Knut Gollert

GUT

Tetris-Klone haben Hochkonjunktur und das Beste daran ist, daß sie für unerhört viel Kurzweil sorgen. Nach „Puzzle Bobble“ besitzt auch „Super Puzzle Fighter 2 Turbo“ einen unwiderstehlichen Charme, der zwar die alten Klassiker wie „Klax“ oder „Tetris“ nicht schlagen können, aber doch extrem fesseln. Besonders die Verbindung mit liebgewonnenen Charakteren und ein wohldesigntes Spielprinzip locken ständig aufs Neue. Motivation fördern vor allem die Spielmodi, insbesondere der „Super Puzzle Mode“ mit den versteckten Extras, Unterhaltung garantieren hingegen die heiteren Animationen der Mini-Boxer, die „Super Puzzle Fighter“ zu einer gelungenen Persiflage machen. Einzig die mangelnde Übersichtlichkeit in höheren Schwierigkeitsgraden macht Probleme – Siege sind viel zu oft reine Glückssache. Schnelldenker und Gelegenheitsspieler finden zwischen all den Strategiespielen und 3D-Shootern jedenfalls nichts passenderes im Spieleregal, um „schnell mal“ möglichst viel Spaß zu haben.

Name	**Super Puzzle Fighter 2 Turbo**
Genre	Denkspiel
Hersteller	Capcom
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 50 Mark
Spieler	1 bis 2

System	Win '95
Festplatte belegt	1 MB
RAM-Ausstattung	16 MB
Steuerung	Tastatur, Joystick
Extras	keine

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung	✔	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			✔
empfohlen			90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik **36%**
Sound **47%**
Spielspaß



GAMES

DIE GESCHENK-STRATEGIE FÜR KLUGE KÖPFE!

AND MORE

Für einen neuen Power Play Leser von Dir gibt´s ein Geschenk von uns. Und hier ein paar gute Abo-Argumente – immer pünktlich, druckfrisch, bequem nach Hause und mit 10% Preisvorteil gegenüber dem Einzelkauf.

O.K. – so funktioniert´s: Obere Karte ausfüllen und ab zur Post ...

Grafikkarte TrueSpeed 6000 Video

Prämie 2



Erstklassige Features zeichnen diese Grafikkarte aus: Windows 95 Plug and Play kompatibel • 128 Bit Video-Beschleuniger • VESA DDC1 und DDC2 Monitorerkennung. So macht spielen noch mehr Spaß. (Mit Zuzahlung DM 120,-)

Unterstützte Systeme: IBM kompatible Rechner mit 486er oder Pentium und PCI -Slot

Soundkarte MusicMaker PNP

Prämie 3



Das hört sich gut an. Die Soundkarte ist Windows 95 Plug and Play kompatibel. 3D-Soundeffekt auf dem Board, 20 Stimmen Stereoaufnahme und viele weitere kernige Features machen diese Karte zu einem Muß für jeden Spieler.

Universal-Tasche „4 in 1"

Prämie 4



Diese Tasche aus wasserdichtem, Nylongewebe besteht aus: einer großen Mitteltasche, 2 Handgriffen und abnehmbarem Schultergurt, Hüfttasche und Seitentasche, die auch als Rucksack getragen werden kann.
Maße: gesamt ca. 70 x 32,5 x 28 cm

NEU! KKND

Knallharte Echtzeit-Strategie!

KRUSH, KILL 'N' DESTROY

Prämie 1

Realistische Handlung mit packenden Videosequenzen, 30 Einzelspieler-Missionen, komplett gerenderte SVGA Grafik, Netzwerk-Unterstützung für bis zu 6 Spieler und Serielle/Modem-Verbindung für 2 Spieler sowie Hardcore-Industrial-Soundtrack

Hol Dir dieses Spiel!

RESIDENT inspiriertes

Infogrames´ klassisches Spielprinzip ist nicht totzukriegen: Capcom läßt die Zombies wieder auferstehen

Wurden wir seinerzeit bei „Alone In The Dark" mit einer eher klassischen, in der Tradition von H.P. Lovecraft stehenden Hintergrundgeschichte an die durch ihre interessanten Kamerawinkel revolutionäre Polygongruselei geführt, geht Capcom in typisch japanischer Manier mit einer eher technisch-kühlen Story an den Start: In naher Zukunft wird eine paramilitärische Einsatztruppe damit beauftragt, einer Vermißtenmeldung in einem so gut wie nicht besiedelten Sumpfgebiet nachzugehen. Schon bald treffen die Söldner auf die ersten Leichen im modrigen Unterholz. Auch die Ursache für das Schicksal der Unglücklichen ist schneller gefunden als dem Suchtrupp lieber ist. Ein Ungetüm, nicht von dieser Welt, stürzt sich aus dem Zwielicht auf die durch ihre grausamen Funde noch ganz benommenen Söldner. Da man in der Dunkelheit dem Monster nicht mit gezielten Schüssen beikommen kann, bleibt nur noch die Flucht in eine nahegelegene Villa, deren Bewohner scheinbar unvermittelt das Weite gesucht haben. Nach dem Verrammeln der Eingangstür sehen sich die drei Überlebenden des Einsatzteams in der eindrucksvollen Halle um, von der aus zahlreiche Türen in die großzügig angelegte Behausung führen. Zwecks effizienterer Suche teilt man sich und auch Ihr müßt Euch entscheiden, mit welchem der beiden anwählbaren Charaktere Ihr fortan das Abenteuer bestreiten wollt. Soll es die zierliche aber durchtrainierte Jill Valentine oder der ruppige Chris Redfield sein? Neben der Entscheidung zwischen weiblichem oder männlichem Held variiert Eure Wahl auch den Schwierigkeitsgrad. Mit Jill seid Ihr von Anfang an besser bewaffnet und versteht Euch obendrein darauf, viele der verschlossenen Türen mit Eurem Dietrichset zu knacken. Auch wenn sich die beiden Lösungswege hin und wieder voneinander unterscheiden, bleiben die grundlegenden Spielelemente in beiden Varianten gleich: Eurem Polygonsöldner ist es erlaubt, sich durch vorgerenderte Hintergründe frei zu bewegen, die durch ständig wechselnde Kamerawinkel sehr dramatisch in Szene gesetzt werden. Manipulierbare Gegenstände oder zunächst unbewegliche Feinde erkennt das geübte Spielerauge schnell an ihren texturierten, gouraud-geshadeten Polygonen. Die aufgesammelten Items verstaut Ihr im auf Tastendruck aufrufbaren **Inventory**. Nach dem genauen Betrachten der Gegenstände, die sich heranzoomen, drehen und wenden lassen, wird erst dadurch deren eigentlicher Verwendungszweck ersichtlich. Bücher geben Aufschluß über die seltsamen Genexperi-



Im Kaminzimmer erwartet Euch die Riesenschlange



Gefahr gebannt: Jetzt wird der Raum durchsucht



Eine ganze Schar von Monsterspinnen besiedelt die hausinternen Barräume



Im Inventory könnt Ihr Items untersuchen

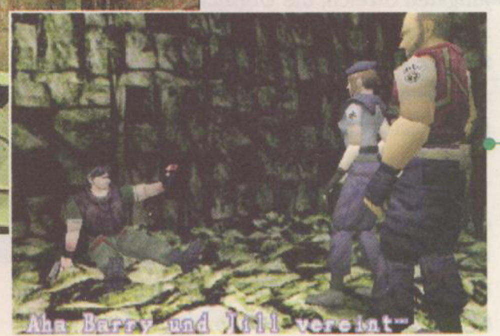


Der Trophäenraum enthält bei genauerer Betrachtung einige Kostbarkeiten mehr als nur ausgestopfte Jagdmitbringsel

EVIL „Alone in the Dark"-Gruseladventure



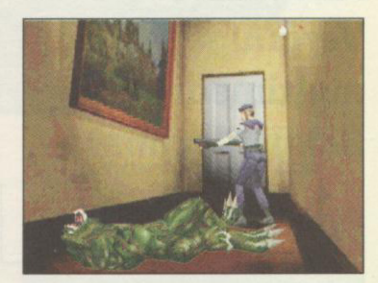
Aus der Vogelperspektive macht Ihr mit Jill einen Zombie fertig



Die Cut-Scenes behalten den Grafikstil des restlichen Spiels bei



Endgegner Riesenpflanze

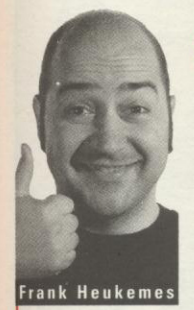


Ein sogenannter „Hunter" erliegt Euren Attacken

mente, die in dieser von der Umwelt abgeschnittenen Villa stattfanden. Aus den Wälzern ist außerdem ersichtlich, daß die Kräuter im Garten des Hauses bei Verzehr eine heilende Wirkung haben, und wie Ihr die unterschiedlich gefärbten Pflanzen zu noch stärkeren Reagenzien mischen könnt. Die Schußzahl der im Haus auffindbaren Waffen ist begrenzt. Pistolen, Gewehre, Schrotflinten und verschiedene Granat- und Raketenwerfer verlangen ständig nach neuem Nachschub für die Munitionsschächte. Lediglich das Bowie-Knife ist ständig einsatzbereit, gegen die zähen Zombies, untoten Dobermänner, überdimensionalen Spinnen und Schlangen kann es allerdings nur wenig ausrichten. Da sich im Inventar nur zehn Dinge unterbringen lassen, finden sich hin und wieder große Kisten, die sich als Lagerstationen verwenden lassen, an die man jederzeit wieder zurückkehren kann. In deren Nähe befinden sich meist Schreibmaschinen, mit deren Betätigung Ihr den aktuellen Spielstand abspeichern könnt. Das ist auch bitter nötig, denn sämtliches Ungetier, das sich Euch beim Erkundungsgang durch das verwunschene Haus entgegenstellt, ist nicht gerade leicht bezwingbar. Die Spielabschnitte (Haus, Garten, Labor, unterirdische Anlagen, usw.) besitzen jeweils einen eigenen Endgegner, gelegentlich werden die Teilstrecken durch **Zwischensequenzen** aufgelockert, die konsequent im Polygon-Grafikstil des Restspiels gehalten wurden. Einzig für die Introsequenz (auf PC jetzt in Farbe) wurden menschliche Akteure verwendet. *fh*

RASANT EVIL

Neben der von uns im Preview bereits vorgestellten Power VR-Version, die künftig mit der Apocalypse 3Dx im Bundle erhältlich sein wird, erscheint über Virgin eine PC-Umsetzung, auf die sich auch dieser Test bezieht. Um in den Genuß des Actionadventures zu kommen, müßt Ihr allerdings *unbedingt* im Besitz einer der folgenden 3D-Beschleunigerkarten sein: Diamond Monster 3D, Orchid Righteous 3D, Matrox Mystique 4MB, Creative 3D Blaster oder Hercules Stingray 128/3D.



SUPER

Obwohl „Resident Evil" der Grund war, weswegen ich mir eine Playstation zugelegt habe und ich auch heute noch gerne mal einen Abstecher in das Konsolen-Horrorhaus mache, kann ich nicht umhin, die PC-Umsetzung ein wenig zu kritisieren, obwohl sie bis auf einige neue Waffen und Cut-Scenes eine 1:1-Umsetzung der Videospiel-Variante ist. Doch genau da liegt der Dobermann begraben. Warum die ehemals speicherbedingten Ladezeiten vor Betreten des nächsten Raumes unbedingt „herübergerettet" werden mußten, bleibt schleierhaft. Auf dem Medium PC ist man nicht mehr gewillt, diese jetzt unnötigen Verzögerungen hinzunehmen. Abgesehen davon entfaltet „Resident Evil" ein weiteres Mal seine herrlich beklemmende Gruselatmosphäre, die seit Infogrames´ erstem „Alone In The Dark"-Teil nicht mehr in dieser Form erreicht wurde (auch nicht von dessen Fortsetzungen). Glücklicherweise verschwand in dieser Umsetzung das von uns in der Power-VR-Alphaversion noch bemängelte Dithering der Hintergründe mittlerweile ganz.

Name	**Resident Evil**
Genre	Action/Adventure
Hersteller	Capcom
Niveau	schwer
Preis	ca. 80 Mark
Spieler	1
System	Win'95
Festplatte belegt	ca. 5 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Joystick
Extras	keine

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			✔
empfohlen			✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

Grafik 77%
Sound 69%
Spielspaß
80%

Bilder auf



CALLAHAN'S SALOON

Puristisches Adventure-Vergnügen ohne multimedialen Schnickschnack

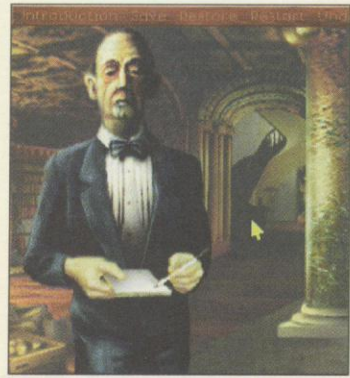
Was für Acclaim die Leinwand, ist für Legend das gedruckte Wort: „Death Gate", „Shannara" und „Gateway" sind nur drei Beispiele dafür, wie SF- bzw. Fantasy-Romane sich vom Papier loslösen und auf dem Monitor in neuem Glanz erstrahlen können. Für den jüngsten Streich, die Umsetzung des zwei Jahrzehnte alten „Callahan´s Crosstime Saloon" von **Spider Robinson** holte Cheflegende Bob Bates mit Josh Mandel („Freddy Pharkas Frontier Pharmacist", „Space Quest VI") einen weiteren Veteranen der Adventuregilde ins Boot.

Von außen betrachtet ist der „Crosstime Saloon" eine Kneipe wie jede andere. Das interessante an ihm ist auch nicht das eher rustikale Gemäuer mit seiner Mahagoni-Theke und dem eigenwillig geformten Kamin, sondern seine Stammgäste. Die nämlich kommen aus aller Herren Länder, aus unterschiedlichen Epochen und entlegenen Winkeln der Galaxis. In dieser Spelunke kennt jeder jeden, auch wenn er am anderen Ende des Universums zu Hause ist. Mike Callahan, der Gründer und Schankwirt des Saloons, ist in Wahrheit ein Zeitreisender aus der Zukunft, der hier stationiert wurde, um Leute mit einem gravierenden Problem und Leute, die dieses Problem lösen können, zusammenzubringen. In der Rolle des bärtigen Folksängers Jake Stonebender zählt Ihr natürlich zu letzterem Personenkreis. Sechs Episoden müßt Ihr in lockerer Reihenfolge hinter Euch bringen, bevor die Handlungsfäden der Einzelabschnitte zusammenlaufen und in einem Finale gipfeln. Welches Kapitel Ihr wann erledigt, entscheidet sich durch eine Unterredung mit dem betreffenden Gast. Nehmen wir beispielsweise Josie Bauer. Sie ist „Zeitpolizistin" und sorgt sich um den brasilianischen Regenwald. Und zwar nicht, weil sie um den Verlust der „Lunge der Erde" bangt, sondern aus egoistischeren Gründen. Denn als Schokoladenfan kann sie nicht verkraften, daß ein skrupelloser Bleistifthersteller dort durch willkürliche Abholzung eine äußerst seltene und edle Kakaopflanze unwiederbringlich ausrottet und damit künftigen Generationen den höchsten Genuß vereitelt. Gemeinsam mit Josie bricht Stonebender also in den südamerikanischen Dschungel auf, um den Lauf der Dinge in andere Bahnen zu lenken. Dabei müssen die beiden u. a. die Passage an Bord einer klapprigen Propellermaschine überstehen und mit primitivsten Mitteln eine Tafel Schokolade anfertigen. Das nächste Subabenteuer führt Euch nach Rumänien, wo Jakes blutsaugender Bekannter Pjotr einer alten Vampirliebe nachtrauert. Seine Angebetete Sasha wurde von ihrem Gatten mit einem Fluch belegt,

SPIDER ROBINSON



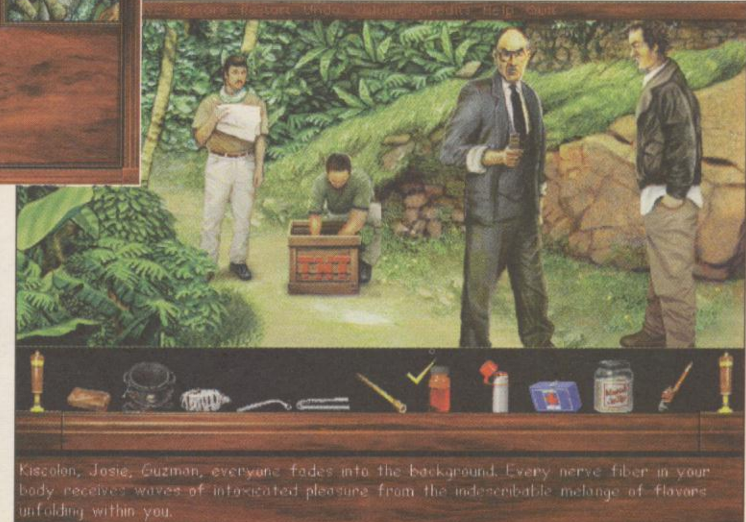
Spider Robinson (Jahrgang 1948) ist seit Mitte der 70er Jahre als Autor von SF-Büchern und Kurzgeschichten bekannt. Der dreifache Preisträger des „Hugo Awards" sowie einer „Nebula"-Auszeichnung läßt sich stilistisch am ehesten mit Douglas Adams („Per Anhalter durch die Galaxis") vergleichen. Im Herbst 97 erscheint in den USA eine Neuauflage seiner frühen „Callahan´s"-Romane.



Adel verpflichtet: Pjotrs transsylvanisch-treuer Diener



Gespräche – hier mit Alien "Squish" – laufen teils automatisch, teils per Multiple Choice ab



Wird der Geschmack unserer Selfmade-Milka den Bleistiftmagnaten zum Öko bekehren?

CROSSTIME

Erlebnisgastronomie für Leseratten



Ja, dieses unscheinbare Lokal ist tatsächlich ein Treffpunkt von Vampiren, Aliens und Zeitreisenden



Larry für Arme: Der Herr links verschachert Pässe

der ihr jegliche Emotionen genommen hat. Mit einer Handvoll Taschenspielertricks muß Jake die gespenstischen Bewohner der Karpaten foppen und so beispielsweise einem alten Zigeunerweib das Gegenmittel für den Fluch aus dem Kreuz leiern. Weitere Episoden spielen an Bord eines außerirdischen Satelliten, der die Erde einer gefährlichen Strahlung aussetzt und im Inneren eines Militärkomplexes, wo zwielichtige Gesellen den sprechenden Schäferhund Ralph von Wau Wau in ihrer Gewalt halten.

Bedienung und Grafikkonzept erinnern stark an „Space Bar" (Test in PP 04/97). Sämtliche Locations setzen sich aus 360-Grad-Panoramen zusammen. Anders als bei Steve Meretzkys Comebackprodukt gibt es allerdings keine dreidimensionale Perspektivenanpassung für das Scrolling dieser Grafiken, d.h. der Bildausschnitt wird verschoben, ohne sich an den Kanten zu krümmen. Der stilistische Gesamteindruck gleicht einer Collage, denn außer handgemalten Elementen wurden auch nachbearbeitete Fotos und gerenderte Objekte integriert. Im Animationsbereich tut sich sehr wenig. Was das Interface angeht, setzt Legend nicht auf eine Befehlsleiste mit starrem Vokabular, sondern auf PopUp-Menüs mit Kommandos, die für jedes angeklickte Objekt spezifisch sind. Wollt Ihr zwei Items miteinander kombinieren, gibt das Programm das jeweils wahrscheinlichste Verb vor. Im Handbuch befinden sich sowohl Tips zu den härtesten Kopfnüsssen als auch eine separate Komplettlösung. Für langfristigen Spielspaß wandert das Manual also am besten ins Klo. *us*



Ein Pflock ins Herz macht Sashas Peiniger den Garaus

Noah Gonzales begleitet Euch in den Orbit der Erde



Ulrich Smidt

GUT

Wenn ich „CCS" mit drei Attributen charakterisieren müßte, so wären dies „leselastig", „humorvoll" und „antiquiert". Denn nur noch selten trifft man in einem modernen Adventure auf dermaßen ausführliche Textpassagen, gespickt mit anspielungsreichen Wortverdrehern. Nur noch selten muß man sich jedoch auch mit dermaßen rudimentärer Grafik arrangieren: Kaum eine Animation bringt Leben in die handwerklich nicht immer gut gemachten Standbilder. Nach zaghaften Video-Experimenten in „Mission Critical" besinnt sich Legend eben auf die alten Tugenden. Und die bestehen aus einer brauchbaren Story und qualitativ sowie quantitativ überdurchschnittlichem Rätselanteil, verpackt in ein Interface, das nicht minder flexibel als ein Parsersystem ist. In diesem Punkt und in seiner episodenartigen, etwas lineareren Struktur ähnelt der Saloon der „Space Bar", ohne jedoch wie diese mit Fehlerintoleranz an den Nerven zu zerren. Dafür sind die Charaktere und Situationen, mit denen Ihr hier zu tun habt, in meinen Augen weniger unverwechselbar.

Name	**Callahan's Crosst...**
Genre	Adventure
Hersteller	Legend Entertainment
Niveau	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1
System	DOS
Festplatte belegt	25 MB
RAM-Ausstattung	8 MB
Steuerung	Maus
Extras	Komplettlösung im Handbuch

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen		66	

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

Grafik 46%

Sound 62%

Spielspaß

70%



Bilder auf

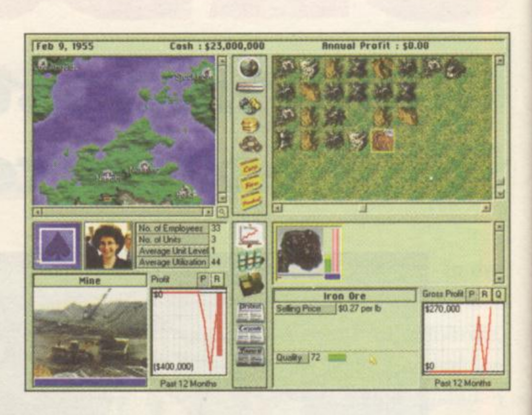
CAPITALISM PLUS

Training für T-Aktionäre: Interactive Magics Wirtschaftssim im Facelifting

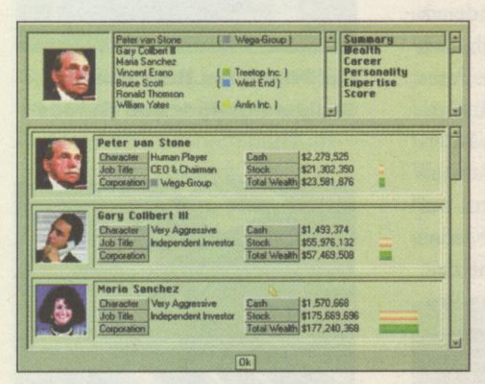
UPDATE

Besitzer von „Capitalism" können direkt beim Hersteller kostengünstig updaten: Schickt dazu Eure Original-CD-ROM sowie einen Verrechnungsscheck über 50 Mark an:
Interactive Magic GmbH, Postfach 5161 33279 Gütersloh.

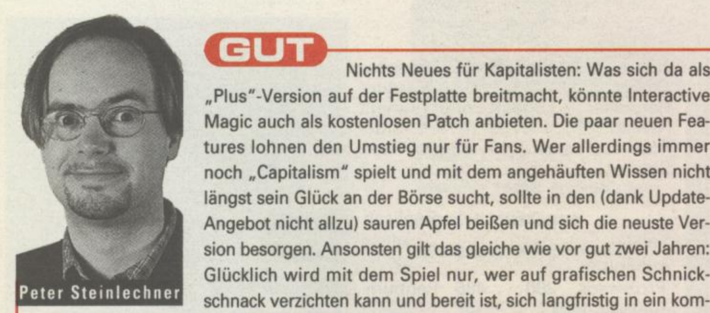
Bei vielen gilt „Capitalism" als der „MS-Flightsimulator" unter den Wirtschaftssimulationen: Für reine Spielernaturen so anregend wie die Steuererklärung, ist es für Fans gut gefüllter PC-Konten die Referenz schlechthin. Mit seiner sachlich-nüchternen Aufmachung, einer fast übertriebenen Detailverliebtheit und weitgehend realistischen Wirtschaftsmodellen konnte sich das Werk des Hong-Kong-Chinesen Trevor Chan seit der Erstveröffentlichung vor knapp zwei Jahren einen festen Platz an der Spitze des Genres sichern. Mittlerweile verwenden sogar amerikanische Universitäten „Capitalism" in der Lehre, das Programm dürfte so manchen angehenden Wirtschaftswissenschaftler das eine oder andere Semester gekostet haben. Der Spieler übernimmt die Rolle eines Firmenchefs: Anfangs hat man nur wenig Eigenkapital und soll daraus möglich viele Dollar machen. Das genaue Spielziel richtet sich nach dem Szenario: Mal soll der Betrieb ein Monopol erlangen, mal sollen die Aktien eine höchstmögliche Rendite abwerfen, mal gilt es, eine bankrotte Firma wieder in ein gewinnträchtiges Unternehmen zu verwandeln. Dazu hat der Spieler fast die gleichen Möglichkeiten wie im richtigen Leben: Verkaufen sich die eigenen Produkte nicht, kann man sowohl die Preise senken als auch den eigenen Werbeetat massiv aufstocken. In „Capitalism" muß man fast alle Produktionsvorgänge beachten: Damit sich ein Ballen Baumwolle irgendwann als T-Shirt verkaufen läßt, sind zahlreiche Produktionsschritte, Forschungen und Marktbeobachtungen nötig. Erst wenn der Laden läuft, kann der Spieler computergesteuerte Geschäftsführer einsetzen, die sich um das Micromanagment kümmern. Unter dem Namen „Capitalism Plus" bringt Interactive Magic jetzt eine runderneuerte Version in den Handel. Augenfälligste Veränderung: Statt in taubenblau erstrahlen die Menüs jetzt in dezentem beige, außerdem wurden die Icons liebevoller gestaltet. Sowohl Menüstruktur als Benutzerführung bleiben unverändert: Wer das Ur-Programm kennt, muß sich für die neue Version nicht umgewöhnen. Wichtiger sind die zusätzlichen Features: So darf man ab sofort auf echten Landkarten spielen, außerdem ist ein Editor eingebaut. Es gibt neue Produkte und neue Szenarien. Um den Spielfluß abwechslungsreicher zu gestalten, vernichten gelegentlich Feuer oder Kursstürze an der Börse den Firmenwert – diese Katastrophen lassen sich allerdings ausschalten. Den Schwierigkeitsgrad kann man jetzt feiner tunen, außerdem erledigt der Computer auf Wunsch einige besonders klick-aufwendige Arbeiten. „CapPlus" ist multiplayerfähig: Wer die künstlichen Gegner im Spiel besiegt hat, darf auch per Hotseat oder eMail gegen menschliche Konkurrenz antreten. ste



Optisch leicht renoviert: Das Hauptmenü von „Capitalism Plus" jetzt in beige



Wer ist der reichste Mann im Land: Diese Tabelle gibt Auskunft über die Vermögen



Peter Steinlechner

GUT Nichts Neues für Kapitalisten: Was sich da als „Plus"-Version auf der Festplatte breitmacht, könnte Interactive Magic auch als kostenlosen Patch anbieten. Die paar neuen Features lohnen den Umstieg nur für Fans. Wer allerdings immer noch „Capitalism" spielt und mit dem angehäuften Wissen nicht längst sein Glück an der Börse sucht, sollte in den (dank Update-Angebot nicht allzu) sauren Apfel beißen und sich die neuste Version besorgen. Ansonsten gilt das gleiche wie vor gut zwei Jahren: Glücklich wird mit dem Spiel nur, wer auf grafischen Schnickschnack verzichten kann und bereit ist, sich langfristig in ein komplexes Programm einzuarbeiten. Meiner Meinung nach würde diese Simulation in spielerischer Hinsicht eher gewinnen, wenn deutlich weniger Optionen verfügbar wären. Es ist schon seltsam, daß man Parameter wie den Preis ändern kann, sich das aber nicht immer deutlich im Ergebnis auswirkt. Mag sein, daß die verwendeten Berechnungen abgesichert sind: Modelle sollten durchschaubar sein – das ist hier zu selten der Fall.

Name	Capitalism Plus
Genre	Wirtschaftssimulation
Hersteller	Interactive Magic
Niveau	schwierig/einstellbar
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1-2
System	Win 95/DOS
Festplatte belegt	21 MB
RAM-Ausstattung	8 MB
Steuerung	Maus, Tastatur
Extras	keine

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal	33		
empfohlen			100

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik 20%
Sound 23%

Spielspaß

Solo	Multi
67%	69%



Wer hüpft denn da so spät noch durch Nacht und Wind?

BUG TOO !

PC-Freunden ist der Spriningsfeld bereits aus dem ersten Action-Spiel mit dem schlichten Titel „Bug!“ schon länger geläufig. Die Sequel schließt nahtlos an den Vorgänger an: Ihr hüpft durch ein gutes halbes Dutzend 3D-Stages, die zudem in je drei Levels unterteilt sind, sammelt Punkte, Bug-Schleim, Lebensenergie, Extraleben und vermöbelt obligatorische Levelendgegner. Gelegentlich auftretende Gegner werden mit einem beherzten Hüpfer oder mit hingerotzer Käferspucke geplättet. Hier gilt: Einfache Feinde zerbröseln schon nach einem Treffer, hartnäckigere Opponenten müssen öfter getroffen werden. Bei der Hüpfattacke akkumuliert sich die Punktzahl, wenn Ihr den Feind permanent trefft und nicht daneben hüpft. Im Gegensatz zum Vorläufer könnt Ihr in „Bug Too!“ nicht nur den bekannten grünen Käfer durch die verwinkelten Spielstufen steuern, sondern habt die Wahl zwischen zwei weiteren Figuren. Da gibt´s eine Art Wurmhund, der ohne Beine, aber mit kräftigem Hinterteil durchs Leben springt, und einen Funky-Käfer mit Afrolook-Frisur. Am Spielprinzip selbst ändert sich nichts – nur die Figuren sehen ein wenig anders aus und die Optik der zu sammelnden Gegenstände variiert. „Bug Too!“ ist zwar keine Käferkatastrophe, aber doch ermüdet die Hopserei recht schnell: Unfaire Stellen, eine streckenweise schlampige Kollisionsabfrage, mangelnde Abwechslung und mäßige Technik (die Grafik ist leider nur VGA) tun ihr übriges, um die Umsetzung des Sega Konsolentitels ins knappe Mittelfeld zu katapultieren. *mh*

Name	**Bug Too!**		
Genre	Action		
Hersteller	Segasoft		
Niveau	mittel		
Preis	ca. 90 Mark		
Spieler	1 - 2		
	Deutsch	Englisch	
Spiel		✔	
Anleitung		✔	
Prozessor	386	486	Pentium
minimal			60
empfohlen			90
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		
System	Win 95		
Festplatte belegt	2 MB		
RAM-Ausstattung	16 MB		
Steuerung	Tastatur, Joystick		
Extras	keine		
Grafik	49%		
Sound	40%		
Spielspaß	52%		





WIPEOUT

Durch nichts

VOLLTREFFER POWER PLAY VOLLTREFFER

Kleiner Rausch gefällig? Mit WipEout 2097 könnt Ihr Euch zumindest dem der Geschwindigkeit hingeben.

Die meisten Rennspiele auf dem PC litten bislang unter einem schwerwiegenden Mangel: Ausgerechnet der fürs Spielgefühl so wichtige Geschwindigkeitseindruck wollte sich nur selten richtig einstellen. Hauptverantwortlich dafür ist sicherlich die Hardware, sind PCs doch nicht gerade zur Berechnung schneller 3D-Grafik erschaffen worden. Ganz im Gegensatz dazu gibt es auf der speziell hierfür konzipierten Playstation hochwertige Rennsoftware in Hülle und Fülle. Den Unterschied zeigte vor gut 18 Monaten das Ur-WipEout wunderbar auf, bestach es auf der Playstation mit schöner und unglaublich flotter Grafik, während die biedere PC-Version selbst mit wenig ansehnlicher VGA-Darstellung einen damaligen Durchschnitts-PC überforderte. Mittlerweise sind dreistellige Megahertz-Zahlen Standard, außerdem haben 3D-Grafikkarten auf breiter Front Einzug in die Tower- und Desktopgehäuse moderner Rechner gehalten. Ungleich bessere Voraussetzungen also für den zweiten Teil, zumal sich Psygnosis ähnlich wie bei „Formel 1“ auf die Unterstützung leistungsfähiger Beschleuniger beschränkte. Zumindest pro forma ist zwar auch eine normale DirectX-Version auf der CD zu finden, die jedoch selbst bei äußerst häßlich anzusehenden 320x240 Punkten noch auf einem P133 herzhaft ruckelt. Das Spielprinzip der WipEout-Serie ist nicht gerade originell: Das futuristische Rennspektakel – wobei man in einer gewalttätigen Zukunft selbstverständlich nicht ohne Waffen auskommt – erinnert stark an Gremlins „Slipstream 5000“ und Bullfrogs „Hi-Octane“. Da die drei Programme ungefähr zur selben Zeit entwickelt wurden, bleiben sie allesamt vom Plagiatsvorwurf verschont. Räder sind irgendwann passé, mit pfeilschnellen Anti-Grav-Gleitern streiten sich insgesamt 12 Piloten um den Titel in der F5000-Liga. Ausgetragen wird die Meisterschaft auf sechs von vornherein anwählbaren, anspruchsvollen Kursen rund um die Welt, wobei jeweils zwei eine eigene Klasse darstellen. Um zu Championehren zu gelangen, muß jeder Lauf ganz oben auf dem Siegespodest beendet werden. Vor jedem Lauf darf man sich eines von vier verschiedenen Schiffsmodellen aussuchen, die sich prinzipiell umso schwerer beherrschen lassen, je schneller sie sind. In der „Vector“-Liga geht´s mit Geschwindigkeiten um 130 km/h noch recht gemütlich zur Sache; genau das Richtige, um sich an die Steuerung zu gewöhnen, die einige sonst ungebräuchliche Finessen bereithält. So erleichtern zwei seitliche Luftbremsen das



Huch, alles so dunkel hier! In den Tunnels wird die Orientierung manchmal zur Glückssache



Die blaue Glocke um den Gleiter ist Euer Extra-Schutzschirm, der bei einem Treffer kurz in diversen Farben aufleuchtet



Das "Quake-Disruptor"-Extra bei der Arbeit. Im richtigen Moment eingesetzt, ist es eine der gefährlichsten Waffen

T 2097
zu bremsen

Umschiffen haariger Kehren und gemeiner Schikanen, außerdem läßt sich die Flughöhe begrenzt beeinflussen, was garstigen Buckeln ihren Schrecken nimmt. Auf den zwei „Venom“ und erst recht den beiden „Viper“-Strecken kommt dann zum Tragen, wofür WipEout berühmt wurde: Mit einem Affenzahn brausen Bäume, Berge und ganze Industriekomplexe an den ergriffenen Piloten vorbei. Für Gelegenheitsrennfahrer ist spätestens am „Gare d'Europe“, einem verlassenen Metrobahnhof, für längere Zeit Endstation. Dabei hat das Programm zumindest für Superprofis noch einiges zu bieten. In der „Challenge 1“ müssen nacheinander alle sechs bereits bekannten Pisten mit höheren Geschwindigkeiten und verschärfter Konkurrenz noch einmal bezwungen werden. Kommt Ihr dabei nicht aufs Treppchen, ist eines von insgesamt drei Continues futsch, was insofern eine Rolle spielt, als daß in dieser Challenge keine Speichermöglichkeit besteht. Darauf folgt die Phantom-Klasse mit zwei neuen Strecken, auf denen es empfindlichen Zeitgenossen dank wahnwitziger



Mit den Raketensalven trifft man die Gegner recht leicht

Die interne Ansicht sorgt für Übelkeit und verhindert Erfolge



In der Boxengasse kann man die Schildenergie aufladen

POWER-UPS

Die Gleiter sind mit insgesamt 11 verschiedenen Waffen und sonstigen Extras ausstaffiert, die durch das Überfliegen von Symbolen aktiviert werden. Auf Wunsch können im Optionsmenü auch sämtliche Waffen deaktiviert werden, die im Time Trial natürlich ebensowenig eine Rolle spielen.



Autopilot: Für mindestens drei Sekunden übernimmt der Computer traumwandlerisch sicher die Steuerung Eures Gleiters. Vor allem auf den schiwerigen Kursen so oft wie möglich und an der richtigen Stelle einsetzen.

Elektro-Schocker: Zielsuchend, bringt die Steuerung eines Kontrahenten durcheinander und macht ihn deshalb klangsamer. Zieht zudem noch ein klein wenig Schildenergie ab.



Energie-Pack: Führt Eurem Schild benötigte Energie zu. Ist glücklicherweise meistens dann zu finden, wenn man's wirklich braucht oder die Boxengasse noch sehr weit weg ist.

Hitzesucher: Immer willkommene Standardwaffe, da zuverlässig und auf größere Distanz zielsuchend. Bringt Gegner kurz zum Stehen und zieht ihnen zusätzlich einiges an Schildenergie ab. Auch nach hinten anwendbar.



Minen: Lest Ihr das entsprechende Symbol auf, könnt Ihr per Tastendruck einen Sechserpack Minen abwerfen. Kann für bereits angeschlagene Schiffe den Garaus bedeuten.



Plasmaplätter: Die mächtigste Waffe. Eliminiert feindliche Gleiter mit nur einem Treffer. Da mit dem Plasmaplätter manuell gezielt werden muß, gehen die allermeisten Versuche aber daneben.



Quake-Disruptor: Originell und zudem nicht in seiner Wirkung zu unterschätzen. Auf allen Strecken und zu jeder Gelegenheit einsetzbar, außerdem schön anzusehen.



Raketen: Wie der Plasmaplätter gehen Raketen einfach geradeaus. Dank einer breit gestreuten Dreiersalve ist die Trefferwahrscheinlichkeit dennoch ungleich höher, die Wirkung ähnelt der des Hitzesuchers.



Schild: Macht den Gleiter für ein paar Sekunden unzerstörbar, allerdings ist auch das Einsetzen weiterer Waffen unmöglich. Bei hitzigen Rennen oft das wichtigste Extra.



Splitterbombe: Eine Art Smartbomb, die allen auf dem Bildschirm befindlichen Konkurrenten einiges an Schildenergie abzieht. Eher in der Anfangsphase nützlich, da sich das Feld recht schnell auseinanderzieht.



Turboboost: Nur auf langen Geraden zu empfehlen, da der Gleiter für einige Sekunden wie von der Tarantel gestochen abzieht. Kann sich bei unvorsichtigem Umgang sogar als Nachteil erweisen



Von jedem Gleiter werden die Attribute angezeigt



In Paris rast Ihr ein kurzes Stück neben einer Metro her.



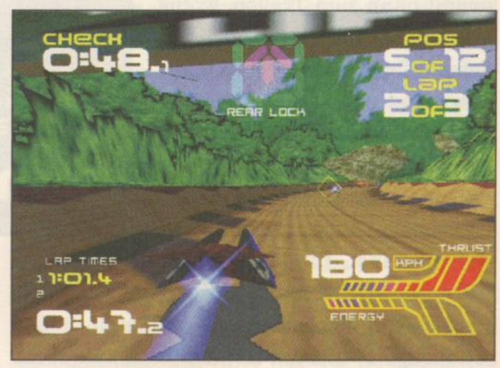
Die normale DirectX-Version kann man getrost vergessen



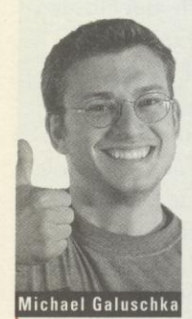
Hier schaltet sich gerade ein Elektroschocker auf

Geschwindigkeit das Essen aus dem Gesicht zieht. Ist auch diese überstanden (viele dürften aber gar nicht erst so weit kommen) folgt eine weitere Challenge nach bekanntem Prinzip. Als Belohnung für diese wirklich steinharte Nuß winkt dann der Piranha, so etwas wie der Ferrari unter den Gleitern.

Technisch ist „WipEout 2097" nicht nur wegen der bisher auf PCs kaum geshenen Rasanz erste Sahne: Das Filtering harmoniert wunderbar mit den schön gemachten Texturen, jede Menge Transparenzeffekte runden den optischen Genuß ab. Richtig in Fahrt kommen die Flitzer aber erst ab einem P 120 mit einer 3Dfx-Karte. Zwar kann man einige Details wie die Abgasstrahlen oder den Himmel wegschalten, Besitzer eines Rendition-Boards brauchen für den vollen Spaß aber schon mindestens einen P200. Mit der Matrox Mystique sollte man sich WipEout schon allein wegen des fehlenden Filterings nicht antun, während die brandneue Apocalypse 3DX mit dem PowerVR-Chip der zweiten Generation mit einer speziellen Bundle-Version bedacht wurde, die als einzige mit der Voodoo-Adaption mithalten kann. Abstriche gegenüber der PSX-Version müssen dagegen die Ohren machen, da es Psygnosis scheute, ein zweites Mal bekannte Acts wie „The Prodigy", „Underworld" oder „The Chemical Brothers" zu lizenzieren. Aber auch ohne diese Zugpferde vermögen die Techno-Tracks in bekannter Qualität mitzureißen. „WipEout" ist sicher eines der ganz wenigen Spiele, bei denen man selbst in längeren Sitzungen die musikalische Untermalung nicht ausschaltet. *mg*



Die Dschungelstrecke in Südamerika gehört zu den optisch schönsten



Michael Galuschka

SUPER

Nach dem Formel-1-Fehlschlag war ich äußerst skeptisch was „WipEout 2097" betraf, reizte es doch sogar die PSX-Hardware bis aufs letzte Bit aus. Was Psygnosis mit Hilfe der 3Dfx-Karten letztendlich auf die PC-Bildschirme zauberte, ließ meinen Mund während der langen Testsession aber immer weiter offen stehen. Ohne zu übertreiben stelle ich einfach mal fest, daß „WipEout 2097" in den höheren Rennklassen mindestens doppelt so schnell über den Monitor flutscht als jedes andere mir bekannte Rennspiel. In diesem wahnsinnigen Speed liegt auch die eigentliche Herausforderung, erfordert das Meistern der knifflig designten Strecken teilweise wahre Kabinettstückchen am Joypad. Kritikpunkte finden sich nur wenige: So sind mir die meisten Tunnel etwas zu dunkel und mit dem eigentlich tollen und auf schwierigen Pisten unverzichtbaren Autopiloten wird man so schnell, daß man in der nächsten Kurve garantiert in die Bande donnert. Sei´s drum: Für 3Dfx-Besitzer erlangt „WipEout 2097" sicherlich den selben Kultstatus wie auf der Playstation.

Name .... **Wipeout 2097**
Genre .... Rennspiel
Hersteller .... Psygnosis
Niveau .... schwer
Preis .... ca. 90 Mark
Spieler 1

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			133
empfohlen			166

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

System Win95
Festplatte belegt .... 6-85 MB
RAM-Ausstattung .... 16 MB
Steuerung .... Tastatur,
.... Joypad/-stick
Extras ...... unterstützt 3D-Karten

Grafik **79%**
Sound **76%**
Spielspaß

85%

mehr als 10 Jahre Spaß an Spielen

Bachler Computersoftware

Sonderangebote

Aces of the Deep	**DV**	**36,95**
Albion	**DV**	**29,95**
Amberstar	DV	19,95
Anvil of Dawn	**DV**	**24,95**
Ascendancy	DV	32,95
Battle Isle 3	**DV**	**36,95**
Chewy - Esc von F5	DV	29,95
Civilization	DV	26,95
Colonization	**DV**	**27,95**
Crusader - No Regret	**DV**	**39,95**
Day of the Tentacle	DV	32,95
Deep Space Nine	DV	24,95
Der Patrizier	**DV**	**34,95**
Der Reeder	**DV**	**19,95**
Destruction Derby	**DV**	**29,95**
Die Siedler	DV	24,95
Discworld	**DV**	**29,95**
Ecstatica	**DV**	**29,95**
Euro 96 Soccer	DV	24,95
Fantasy General	DV	29,95
FIFA Soccer '96	**DV**	**29,95**
Flight Unlimited	**DV**	**32,95**
Gene Wars	**DV**	**39,95**
Golden Gate Killer	DV	22,95
Hanse - Die Expedition	DV	34,95
Heroes of Might & Magic	**DV**	**32,95**
Jagged Alliance	**DV**	**32,95**
King's Quest 7	DV	22,95
Lemmings 1-3	**DV**	**29,95**
Little Big Adventure	DV	29,95
Lost Eden	DV	19,95
MAG!!!	DV	27,95
Magic Carpet 2	DV	29,95
Mechwarrior 2 (Win 95)	**DV**	**29,95**
Micro Machines 2 Special Edition	**DV**	**29,95**
NASCAR Racing 1 + Track Pack	DA	19,95
Panzer General 2	**DV**	**29,95**
Pirates! Gold	**DV**	**29,95**
Pitfall (Win 95)	DV	29,95
Pizza Connection	**DV**	**19,95**
Privateer & Zusatz Disk.	DA	29,95
Pro Pinball - The Web	**DV**	**29,95**
Psycho Pinball	**DA**	**29,95**
Rayman	**DV**	**32,95**
Rebel Assault	DV	32,95
Sam & Max	DV	32,95
Shanghai - Große Momente	**DV**	**22,95**
Simon the Sorcerer 2	**DV**	**29,95**
Space Quest 6	DV	22,95
Star Trek - 25th Anniversary	DV	24,95
Star Trek 2 - Judgem. Rites	DV	24,95
Star Trek Next G. "A Final Unity"	**DV**	**39,95**
Steel Panthers	**DV**	**29,95**
Summer & Winter Challenge	DV	22,95
Syndicate Wars	**DV**	**39,95**
Theme Park	DV	29,95
This means war!	**DV**	**29,95**
Time Commando	**DV**	**39,95**
Transport Tycoon & World Editor	DV	29,95
U.S. Navy Fighters	**DV**	**29,95**
Vollgas	DV	32,95
Wing Commander 3	**DV**	**34,95**
Wizardry 7	DV	19,95
Worms	**DV**	**29,95**
X-COM	DV	29,95



HEROES II of Might and Magic 76,95

PRIVATEER 2 THE DARKENING 79,95

MASTER OF ORION 2: 74,95

Spiele Sammlungen

Gamebox DV	**44,95**
Lollypop, Turrican 2, Winzer, Mad TV, Transworld, St. Thomas, Oil Imperium, Invest, Tiebreak, Logical, Rings & Return of Medusa, Black Gold u.v.a.	
Gold Games Collection DV	39,95
Alone in the Dark 2+3, Anstoss, Battle Isle 1, Das Schwarze Auge 1+2, Der Druidenzirkel, Der Planer, Ishar Trilogy (1-3), Leisure Suit Larry 6, Prototype u.v.a.	
LucasArts Classic Adventures DV	39,95
Indiana Jones 3, Loom, Maniac Mansion, Monkey Island 1, Zak McKracken	
LucasArts Top Adventures DV	39,95
Day of the Tentacle, Indiana Jones 4, Monkey Island 2	
Wing Commander Kilrathi Saga (1-3 in Deluxe-Fassung) DV	**57,95**



77,95



29,95



74,95

COMMAND & CONQUER 2 Mission CD: GEGENANGRIFF 27,95

JAGGED ALLIANCE DEADLY GAMES 74,95

KKND Krush, Kill & Destroy 59,95

DOMINION *79,95

CD-ROM

3-D Ultra Pinball 2 - Creep Night	DV	69,95
Aces of the Deep Zusatz-Missionen	DV	36,95
Advanced Tact. Fighters Gold	**DV**	**79,95**
Age of Sail	DV	79,95
AH-64D Longbow Gold	**DV**	**79,95**
AH-64D Longbow Data Disk	**DV**	**46,95**
Alone in the Dark Trilogy (1-3)	DV	59,95
Baphomets Fluch	**DV**	**74,95**
Banzai Bug (Win 95)	**DV**	**59,95**
Bazooka Sue	**DV**	**77,95**
Biing! - Limited Edition	DV	42,95
Bleifuss 2	DV	59,95
Bundesliga Manager '97	**DV**	**67,95**
Caveland (Win 95)	DV	69,95
Civilization 2	**DV**	**54,95**
Civilization 2 Scenarios & Zusätze	**DV**	**39,95**
Command & Conquer 1	DV	79,95
Command & Conquer 1 Mission	DV	27,95
Command & Conquer 1 SVGA	**DV**	**87,95**
Command & Conquer 2	**DV**	**87,95**
Command & Conquer 2 Level-CD:		
Der Gegenangriff	**DV**	**27,95**
Command & C. 2 - Perfect Alert!	**DV**	**27,95**
C. & C. 2 Level, Patches u.v.m.	DV	24,95
Creatures (Win 95)	**DV**	**69,95**
Creatures Zusatz-CD	**DV**	**19,95**
Daggerfall	**DV**	**74,95**
Das Gewehr	DV	77,95
Das Schwarze Auge 3	**DV**	**36,95**
Daytona USA	**DA**	**74,95**
Death Rally	DA	54,95
Demonworld (Win 95) *	DV	69,95
Der Planer 2	DV	69,95
Destruction Derby 2	**DA**	**74,95**
Diablo (Win 95)	**DA**	**79,95**
Diablo Zusatz-CD	**DA**	**19,95**
Die Fugger 2	DV	52,95
Die Pandora Akte	DV	79,95
Die Siedler 2	**DV**	**67,95**
Die Siedler 2 Mission CD	**DV**	**29,95**
Die Siedler 2 Scenario Disk.	**DV**	**7,95**

CD-ROM

Die Stadt der verlorenen Kinder	DV	74,95
Discworld 2	**DV**	**79,95**
Dominion (Win 95)	**DV**	**79,95**
Down in the Dumps	DV	69,95
Ecstatica 2	**DV**	**74,95**
Elisabeth I.	DV	69,95
Eradicator	DV	67,95
Extreme Assault *	DV	69,95
FIFA Soccer '97	**DV**	**74,95**
FIFA Soccer Manager	**DV**	**69,95**
Flottenmanöver (Win 95)	DV	74,95
Flying Corps	**DV**	**84,95**
Formel 1 *	DV	89,95
Formula 1 Grand Prix 2	**DV**	**89,95**
Formel 1 Grand Prix 2 Add-Ons	**DV**	**19,95**
Formel 1 GP 2 Fahrertraining	**DV**	**24,95**
Formel 1 GP 2 Zusatz-Pack	**DV**	**29,95**
G-Nome	DV	72,95
Gabriel Knight 2	DV	69,95
Have a N.I.C.E. day!	**DV**	**59,95**
Heroes of Might & Magic 2	**EV**	**84,95**
Heroes of Might & Magic 2	**DV**	**76,95**
Hexagon Kartell	DV	69,95
Holiday Island	**DV**	**74,95**
Holiday Island Zusatz-CD	**DV**	**22,95**
Interstate '76 *	DV	79,95
Isnogud	DV	52,95
Jagged Alliance 2	**DV**	**74,95**
KKND - Krush, Kill and Destroy	**DV**	**59,95**
Leisure Suit Larry 7	**DV**	**82,95**
Links LS	DV	92,95
Links LS Kurs Kollektion (1,2 oder 3)	**DV**	**52,95**
Lords of the Realm 2	**DV**	**82,95**
Lost Vikings 2	**DV**	**66,95**
Mad TV 2	DV	69,95
Master of Orion 2	**DV**	**74,95**
M.A.X.	**DV**	**79,95**
MDK	**DV**	**86,95**
Mechwarrior 2: Mercenaries	DV	86,95
NASCAR Racing 2	**DA**	**79,95**
NBA Live '97	**DV**	**74,95**

CD-ROM

Need for Speed Special Edition	DV	79,95
Need for Speed 2	**DV**	**74,95**
Nemesis - Wizardry	DV	74,95
NHL Hockey '97	**DV**	**74,95**
Perfect Weapon *	DV	74,95
Perry Rhodan -		
Abenteuer Universum	**DV**	**37,95**
Pinball 97	DA	54,95
pod	DA	69,95
Privateer 2	**DV**	**79,95**
Realms of the Haunting	**DV**	**79,95**
Rebel Assault 2	**DV**	**46,95**
Rendez vous im Weltraum	DV	82,95
Risiko (Win 95)	**DV**	**74,95**
Road Rash (Win 95)	DV	59,95
Schleichfahrt	**DV**	**69,95**
Sega Rally	**DV**	**74,95**
Sherlock Holmes 2	DV	74,95
Silent Hunter Zusatz-CD	**DV**	**29,95**
Sim Copter	DV	74,95
Sim Copter Zusatz-CD	**DV**	**19,95**
Sonic Collection (Win 95)	**DV**	**54,95**
Star General	DV	76,95
Steel Panthers 2	**DV**	**74,95**
Super EF2000 (Win 95)	**DV**	**86,95**
Terminator Skynet	**DA**	**39,95**
TFX: EF2000 Special Edition	**DV**	**86,95**
TFX: EF2000 Zusatz-CD	DV	36,95
The Dig	**DV**	**46,95**
Theme Hospital	DV	74,95
TIE Fighter Deluxe Edition	**DV**	**46,95**
Tomb Raider	**DV**	**69,95**
Toonstruck	**DV**	**74,95**
Trek Academy	DV	39,95
U.S. Navy Fighters '97	**DV**	**79,95**
Vermeer	**DV**	**57,95**
Warcraft 2 Exklusiv-Edition	**DV**	**86,95**
Wing Commander 4	DV	57,95
Wing Commander Kilrathi Saga	**DV**	**57,95**
(WC 1-3 in Deluxe-Fassung!)		
X Wing Edition	DV	32,95

So bestellt Ihr:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken.

Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,90 DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 180,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei.

Postfach 1113
46361 Bocholt

Blücherstr. 24
46397 Bocholt

✆ (02871) 183088, 180637, 8631 o. 185443

Tel: 028 71 / 18 30 88 + 86 31 + 18 06 37 + 18 54 43 • Fax: 0 28 71 / 86 31

COMPIL
& BUDGET

Viel Spiel für wenig Geld – genau das richtige für verregnete Sommertage

Pünktlich zur Saure-Gurken-Zeit starten die Vertriebe große Preisoffensiven. So könnt Ihr die Löcher in Eurer Software-Bibliothek mit wenig Geld stopfen. Wir haben für Euch die interessantesten Kandidaten herausgesucht.



10 Spiele zum Preis von einem: Megapak 7

Megapak 7

Die gerade erschienene Zusammenstellung aus dem Hause Koch Media ist der wohl beste Teil der „Megapak"-Serie, die sich schon in der Vergangenheit durch Qualität hervortat. Im neuesten Streich der Firma findet Ihr folgende Spiele: den Flipper „3D UltraPinball 2 – Creep Night", das Jump'n'Run „Earthworm Jim", die Strategiespiele „Caesar II", „Missionforce: Cyberstorm", „Heroes of Might & Magic" und „Gene Wars", die Motorrad-Raserei „Road Rash", die Flug-Sims „US Navy Fighters" und „ A10 Cuba!" sowie „Creature Shock" als Vertreter des Action-Genres. Für 100 Mark erhaltet Ihr nicht viel mehr als die CDs, die Handbücher befinden sich allerdings auf den jeweiligen Scheiben.



The Forgotten Realms Archive

Nostalgische Gefühle erwachen beim Anblick dieser Box, denn die ältesten der enthaltenen 12 „Advanced Dunegeons & Dragons"-RPGs wie „Pool of Radiance" gab es noch für den seligen C64. Die englischsprachige Import-Kollektion umfaßt dazu die weiteren Vertreter der „Forgotten Realms"-Reihe, nämlich „Curse of the Azure Bonds", „Secret of the Silver Blades" und „Pools of Darkness". Außerdem erhaltet Ihr „Hillsfar", „Eye of the Beholder I-III", „Dungeon Hack", „Gateway to the Savage Frontier", „Treasures of the Savage Frontier" und „Menzoberranzan". Die AD&D-Fans unter Euch sollten hier keine Grafikorgien erwarten, für Sammler ist dies allerdings ein echtes „Must-Have".



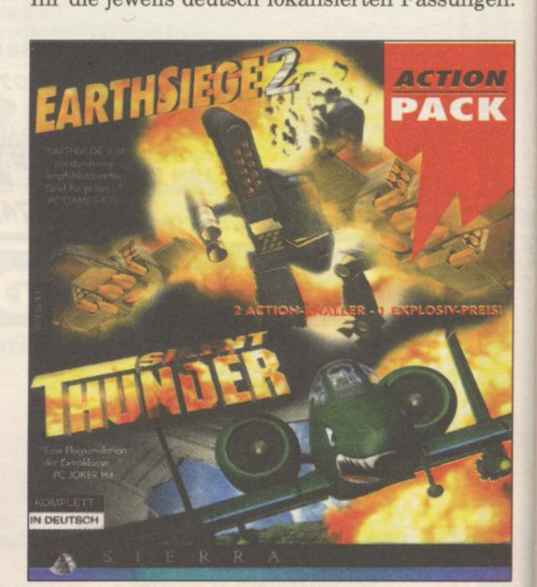
Dreimal Flugsimulationen: x:treme Velocity

x:treme Velocity

Flugsimulanten schickt Bomico mit dieser deutschsprachigen Sammlung in die Luft; in der hochkarätigen Staffel fliegen DIDs „EF 2000" Seite an Seite mit „A.T.F." und „AH-64D Longbow" aus der Jane's Combat Simulations-Reihe von Origin. Während Hard-Core-Piloten sich an dem Eurofighter erfreuen können, stehen bei „A.T.F." gleich mehrere Maschinen zur Verfügung, denen auch Neulinge etwas abgewinnen können. Fast ganz ohne Starrflügler kommt dagegen „AH-64D" aus, eine der besten Helikoptersimulationen der letzten anderthalb Jahre. Hier kommen also alle auf ihre Kosten, die an modernen Luftkampfsystemen Gefallen finden.

Action Pack

Nomen est omen, und daher kommen hier Freunde gepflegter Simulationen mit kräftigem Ballereinschlag zu ihrem Recht. Der Mech-Simulator „Earthsiege 2" kommt durchaus in die Nähe des großen Vorbildes „MechWarrior 2", und auch die einsteigerfreundliche Fliegerei „Silent Thunder" ist zu empfehlen. Auch hier erhaltet Ihr die jeweils deutsch lokalisierten Fassungen.



Kampfflugzeug der Gegenwart, Kampfroboter der Zukunft: Action Pack

Große Schlachten der Welt-Geschichte Deluxe Edition

Vier Titel aus der „Battleground"-Serie von Talonsoft/Empire in der lokalisierten Version warten auf Hexfeld-Strategen in dieser Auswahl. Während Ihr Euch in „Die große Schlacht von Waterloo" für die britische oder französische Seite entscheiden müßt, wurde der Amerikaner liebstes Kind, der Bürgerkrieg, gleich in zwei Spielen abgehandelt. Behandelt „Amerika 1861-1865" das gesamte Kampfgeschehen, kämpft Ihr in „Die große Schlacht von Gettysburg" nur in jener bekannten Episode. „Die große Schlacht in den Ardennen" befördert Euch letztendlich in die

ATIONS -TITEL

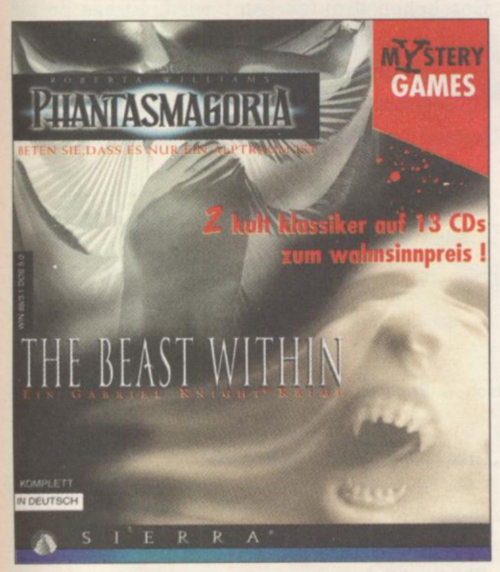
große alliierte Offensive von 1944". Alle Titel stellen solide 65-70%-Kandidaten dar, aufgrund der mangelnden Abwechslung gibt es allerdings nur ein „geht so".

Family Pack

Nicht nur Sparschweine finden hier ein gefundenes Fressen, auch für Sammler ist diese eingedeutschte Maxis-Kollektion ein Schnäppchen, denn sie ist auf 10 000 Exemplare limitiert. Neben dem eher durchwachsenen Flipper „Pinball 95" liegt der Schachtel das Edutainment-Programm „Marty und das Abenteuer mit dem Käse" sowie das kindgerechte „Sim Town" bei. Highlight ist allerdings der schon etwas in die Jahre gekommene Alltime-Klassiker „Sim City 2000". Sein „gut" verdient sich diese Kompilation also im Hinblick auf die Edutainment-Ausrichtung.

Mystery Games

Zwei etwas ältere Grusel-Video-Adventures von Sierra könnt Ihr hier erwerben. Auf insgesamt 13 CDs bekommt der Horror-Fan das etwas unausgegorene „Phantasmagoria", in dem Roberta Williams ihre Splatter-Neigungen auslebt sowie das vom Gameplay her solidere „Gabriel Knight II – The Beast within", welches ja hauptsächlich in München stattfindet. Beide Programme sind deutsch synchronisiert.



Für Freunde von Gewalt und des Schattenjägers Gabriel Knight: Mystery Games

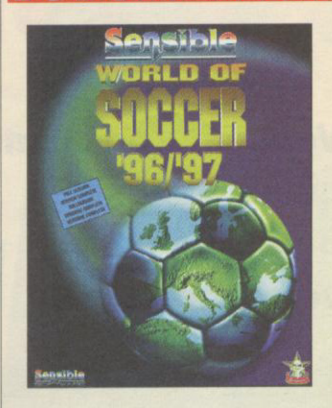


Al Lowe Retrospektive: Adventure Schatztruhe

Al Lowes abenteuerliche Adventure Schatztruhe

...und noch eine Sierra-Adventure-Compilation: Diesmal wurden drei Titel in eine Schachtel verfrachtet, die allesamt Al Lowes Handschrift tragen. Natürlich darf sein bei weitem bekanntester Charakter Larry nicht fehlen, den Ihr in dem eher schwächeren Teil „Larry 6" der Serie erleben könnt. Im Wilden Westen dagegen ist „Freddy Pharkas" angesiedelt, „Torin's Passage" gar spielt in einer Fantasy-Welt und kommt ohne Lowes schlüpfrigen Humor aus. Diese beiden Titel sind allerdings ebenfalls keine Glanzleistungen, weswegen wir hier auch nur ein „geht so" vergeben. *mash*

BUDGET-TITEL



Wer nicht so viel Geld ausgeben will, sollte einen Blick auf folgende preiswerte Software werfen. Der Publisher Funsoft veröffentlicht für jeweils 40 Mark die beiden 21st-Century-Flipper „Pinball Illusions" und „Pinball Fantasies", außerdem Magic Bytes' Wirtschaftssim „Biing!" mit erotischem Touch, sowie „Afterlife", ebenfalls eine Managementsimulation, allerdings aus dem Hause LucasArts.

Von Bomico erscheinen nachstehende Spiele zum kleinen Preis. 30 Mark pro Stück müßt Ihr für das Runden-Strategical „Missionforce: Cyberstorm", das Adventure „Gene Machine" und die Action-Titel „Hyperblade" und „Nihilist" berappen, einen Zehner mehr kostet Euch „Down in the Dumps", ebenfalls ein Abenteuer. Einen Fünfziger blättern diejenigen hin, die Blizzards Echtzeit-Kracher „WarCraft II" haben möchten. Und in der Virgin-White-Label-Reihe wird für 25 Mark die gut eineinhalb Jahre alte Kickerei „Sensible World of Soccer" herausgebracht.

Name	Hersteller	Zirka-Preis	Wertung
Action Pack	Sierra	80 Mark	gut
Adventure Schatztruhe	Sierra	100 Mark	geht so
Family Pack	Virgin I.E.	100 Mark	gut
Große Schlachten der Weltgeschichte	Bomico/Empire	100 Mark	geht so
Megapak 7	Koch Media	100 Mark	super
Mystery Games	Sierra	130 Mark	geht so
The Forgotten Realms Archive	Interplay/SSI	100 Mark	gut
x:treme Velocity	Bomico	100 Mark	gut

SLAM'N'JAM

Von den Konsolen umgesetztes Basketball mit veralteter Grafik

3-Punkt-Würfe sind nur selten von Erfolg gekrönt

Bei solchen Korbstopfern wird ans Geschehen herangezoomt



Abwehrversuche lohnen selbst noch bei Dunks

Nach dem grandiosen „Pandemonium!" folgt das zweite Crystal-Dynamics-Produkt auf dem Fuße. „Slam'N'Jam" schlägt in die Action-orientierte Kerbe, ohne daß gewaltige Dunks dermaßen im Vordergrund stehen wie bei „NBA Jam Extreme" oder „NBA Hangtime". Auch sonst wird schnell deutlich, daß „Slam'N'Jam mehr mit richtigem Basketball zu tun hat als die beiden Konkurrenten. So stehen sich komplette Teams (also fünf Mann) gegenüber, außerdem gilt ein Großteil der Basketballregeln. Auf die Shotclock muß also gleichermaßen geachtet werden wie auf gemäßigten Körpereinsatz, da die Schiedsrichter oft und gern bestrafen, mit Vorliebe pfeifen sie vor allem Offensivfouls. Die Unparteiischen dürfen aber auch abgeschaltet werden, ebenso kann man unsichtbare Wände hochziehen, wodurch der Ball das ganze Match über im Spiel bleibt. Auf eine NBA-Lizenz hat Crystal Dynamics verzichtet, bis auf die beiden 80er Jahre-Haudegen Magic Johnson und Kareem Abdul Jabbar bestehen die gut zwei Dutzend Teams ausschließlich aus Phantasiespielern. Eng an die amerikanische Profiliga hielt man sich dagegen bei den Spielmodi; inklusive einer kompletten Saison über 82 Spieltage hinweg plus eventuelle Play-Offs. Da alle Akteure unterschiedliche Talentwerte haben, lohnt sich vor Matchbeginn ein Blick auf die Aufstellung, ob denn tatsächlich die fünf Stärksten auf dem Parkett stehen. Mit der Zeit ermüden die Akteure zusehends, weshalb rechtzeitig auf Auswechslungen geachtet werden sollte, per Optionsmenü kann man seine Truppe aber auch die ganze Begegnung über gleichmäßig frisch halten. Das Spiel selbst steht völlig im Zeichen schneller Korbleger und spektakulärer Dunks, wobei dank effizienter Abwehrmöglichkeiten ein ständiges Hin-und-Her garantiert ist. Auf Anhieb ins Auge sticht die hoffnungslos veraltete Präsentation. Die Grafik ist zwar Super-VGA, wegen des Halbzeilenmodus' merkt man davon aber kaum etwas. Zudem ist die einzige Perspektive viel zu wenig, wenn auch bei schönen Dunks brav aufs Geschehen draufgezoomt wird. Etwas besser sieht es bei der Backgroundmusik im genretypischen Rap/hip-Hop-Stil aus, zusätzlich gibt der CNN-Reporter Van Earl Wright seinen abschaltbaren Live-Senf zum Spielgeschehen ab. *mg*

Schlichte Menüs zeigen alle Attribute Eurer Recken im Überblick

GEHT SO

Michael Galuschka

Nach dem grandiosen „Pandemonium!" meint man bei BMG jetzt wohl, jedes Crystal Dynamics-Werk auf den Markt werfen müssen. Doch mit uralten 3DO-Umsetzungen à la „Slam'N'Jam" wird das gute Image gleich wieder zerstört. Für Konsolenspieler mag das Basketballspektakel anno 95 noch ein Highlight gewesen sein, den verwöhnten Pentium-Besitzer stößt die Grafik von vorgestern doch ziemlich ab. Wenigstens kann das Gameplay mit der Konkurrenz einigermaßen mithalten. Die Mischung aus Paßspiel und spektakulären Dunks ist ausgewogen und geht flott von der Hand. Ein komplettes Fünfmannteam ist mir außerdem deutlich lieber als das Schrumpfduo der „NBA Jam Extreme/Hangtime"-Konkurrenz. Weniger begeisternd dagegen einige unnötige Mängel. Die Stealversuche des Computergegners klappen mir ein wenig zu oft, manchmal wird nach einem Paßversuch seltsamerweise ein Offensivfoul gepfiffen. Schlimm: Im Zweispielermodus muß einer auf der Tastatur herumhacken, da nur ein Joystick unterstützt wird.

Name	Slam'N'Jam
Genre	Sport
Hersteller	Crystal Dynamics/BMG
Niveau	mittel
Preis	ca. 80 Mark
Spieler	1 bis 2

System	DOS
Festplatte belegt	1-26 MB
RAM-Ausstattung	8 MB
Steuerung	Joystick, Tastatur
Extras	keine

	Deutsch	Englisch	
Spiel		✔	
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			100
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik 33%
Sound 60%
Spielspaß 57%

PRO PINBALL:
Realistischer

Flipperfreunde aufgepaßt: Empire macht den Gang in die Spielhalle endgültig überflüssig



Selbst mit nur 256 Farben macht Timeshock! einiges her

Trotz (oder gerade wegen) des Überangebots an PC-Flippern haben nur ganz wenige Programme so etwas wie einen Klassikerstatus erlangt. An erster Stelle ist hier sicherlich Empires „Pro Pinball: The Web" zu nennen, der unerreichte Realitätsnähe mit bis dato nicht gekannter grafischer Qualität verquickte. Da machte es kaum etwas aus, daß nur ein einziger Tisch simuliert wurde, zumal die Engländer in Bälde Nachschub versprachen. Immerhin eineinhalb Jahre hat es dann doch gedauert, bis der zweite Teil der „Pro Pinball"-Reihe namens „Timeshock!" das Licht der Welt erblickte. Das Warten hat sich gelohnt: Wie sein älterer Bruder setzt „Timeshock!" neue Maßstäbe im Genre und stellt die versammelte Konkurrenz deutlich in den Schatten. Bei der aufwendigen Konstruktion stand das gleiche Prinzip im Lastenheft. Auf die Spielfläche wurden nur solche Elemente gelassen, die auch bei einem echten Spielhallengerät möglich sind. Computerspezifische Gimmicks, wie sie vor allem Sierra in der „3D Ultra"-Serie erdachte, waren für Empire also tabu. Stattdessen legten die Entwickler extrem viel Wert auf physikalisch korrektes Ballverhalten, hochauflösende Grafik und realistische Soundeffekte.

Bot schon der Vorgänger fast fotorealistische Optik, so legt der zweite Pro-Pinball-Teil nochmal mehrere Zacken nach. Je nach Monitorgröße und Grafikkarten-RAM ist der Table in Auflösungen bis zu 1600x1200 Punkten bei Truecolor zu bewundern. Keine Panik: Selbst ein ganz normales 2MB-Board schafft immerhin 1024x768 Pixel bei 65 000 Farben; darüber hinaus sind Qualitätssteigerungen nur von wirklichen Adleraugen auszumachen. Unabhängig von diesen Einstellungen bietet „Timeshock!" vier verschiedene Blickwinkel, von denen aber nur die Frontal-von-oben-Ansicht wirklich neu ist. Selbstverständlich gehört auch ein hochmodernes Dot-Matrix-Display dazu, auf dem neben der normalen Punktezählerei auch die diveren VideoModi sattfinden, die besonders fette Punktgewinne versprechen. Musikalisch blieb alles beim alten: Die Altrocker von den „Stiff Little Fingers" lieferten insgesamt 32 stimmungsvolle Audiotracks ab, wenngleich sie nicht ganz an jene aus „The Web" heranreichen.

Mit welcher Detailversessenheit die Programmierer am Werk waren, zeigt sich im neuen „Operator´s Menue": Aufgeteilt in mehrere Bereiche gibt es hier nichts, was es nicht gibt. Der Punkt „Buchhaltung" läßt die Vision vom gläsernen Menschen neu aufleben. Wie viele Spiele man bereits gemacht hat, wie lange diese im Schnitt dauerten, welches Ziel wie oft getroffen wurde, wie sich die Punktzahlen aufteilen – gespeichert wird wirklich jede Kleinigkeit und bietet Statistikern ein wahres Eldorado an Betätigungsfeldern. Zweiter – relativ sinnloser – Punkt ist die Möglichkeit, alle Features des Tisches durchzuchecken, ob sie denn auch wirklich funktionieren. Der Computerflipper, bei dem wirklich mal der eine oder andere Flasher durch-

Die von-oben-Ansicht scrollt nicht und ist futzelig klein



Der Tisch in seiner ganzen Pracht (1024x768, 65000 Farben)

TIMESHOCK!

geht's nimmer

PRO·PINBALL



Ihr könnt den Tisch bis in die kleinsten Details begutachten



Nie zuvor gab es bei einem Flipper umfangreichere Menüs

brennt, muß meiner Meinung nach erst noch erfunden werden... Dritter und wichtigster Bereich sind die Manipulationsmöglichkeiten an vielerlei Einstellungen. Von der Anzahl der Kugeln bis zur Dauer der einzelnen Spezialmodi darf hier nach Lust und Laune Eingriff genommen werden. Einzige Vorraussetzung: Die meisten Features sind am Anfang gesperrt und können mehrstufig erst nach vielen Sessions verändert werden. Genauer gesagt sind 56 Stunden flippern mit „Timeshock!" notwendig, um wirklich auf alle Einzelpunkte Zugriff zu haben.

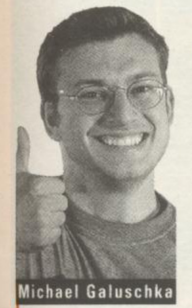
Um in puncto Quantität nicht zu weit hintenanzustehen verpaßte Empire seinem neuesten Werk eine Zeitreise-Story. Je nachdem, in welcher Epoche man sich gerade befindet, sind völlig unterschiedliche Aufgaben zu erledigen, neue Herausforderungen zu bewältigen und verschiedene Videospielchen zu meistern. Wie es sich für einen hochrealistischen Flipper gehört, sind bei „Timeshock!" viele Kniffe möglich, die seit Jahrzehnten schon in der Spielhalle die Spreu vom Weizen trennen. Diverse Catches (das Auffangen der Kugel mit den Flipperarmen), Passes (der Ball muß ja auch auf der richtigen Seite liegen) und Saves werden im ausführlichen Handbuch ebenso detailliert erklärt wie alle Regeln und Feinheiten des Tisches. In Vorbereitung ist ein Patch, mit dem auch übers Internet Turniere möglich sind, bzw. man Online bei den Profis kiebitzen darf und sich so vielleicht den ein oder anderen entscheidenden Trick aneignet. *mg*



Alles Wichtige kann man auf dem großformatigen Dot-Matrix-Display bewundern



In einer Slideshow werden ein paar Renderimpressionen von Timeshock! gezeigt



Michael Galuschka

SUPER

Wahnsinn! Was Empire hier auf die digitalen Füße stellte, ringt mir allergrößten Respekt ab. Dies nicht zuletzt deshalb, weil „Timeshock!" extrem herausfordernd ist. Bis die ersten halbwegs punkteträchtigen Kombinationen sicher gelingen, vergeht viel Zeit, nach der man die meisten anderen Flippersimulationen schon wieder gelangweilt in den Schrank zurückgestellt hat. Nicht so beim jüngsten Pro-Pinball-Sproß: Empire beweist überzeugend, daß es mit dem reinen, oft überladenen Tischlayout nicht getan ist. Die Rampen, Bumper und Droptargets sind in ihrer Anzahl nämlich durchaus überschaubar, wechseln aber ständig die Funktion und wurden zudem mit bisher unerreichtem Geschick miteinander kombiniert. In Zusammenspiel mit der wunderbaren Präsentation (lediglich die Soundeffekte sind etwas schwach auf der Brust) und der exzellenten Ballphysik steht eines sicher fest: „Timeshock!" ist das einzige wirklich empfehlenswerte Computer-Pinball, gegen das höchstens der eigene Vorgänger halbwegs anstinken kann.

Name	**Pro Pinball: Timeshock!**
Genre	Geschicklichkeit
Hersteller	Empire
Niveau	einstellbar/schwer
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1-4
System	Win95
Festplatte belegt	16-160 MByte
RAM-Ausstattung	16 MByte
Steuerung	Tastatur
Extras	keine

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			120

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

Grafik **75%**
Sound **70%**
Spielspaß
82%

SANDW
Mumien

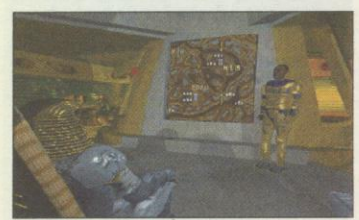
Stargate meets Hellbender – oder: Was Roland Emmerichs Hollywood-Debüt und Gremlins jüngstes Werk gemeinsam haben

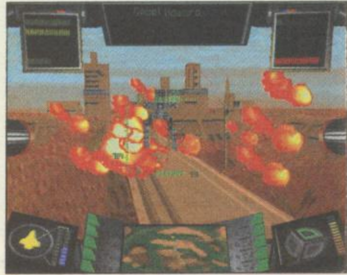
Wir befinden uns auf dem Planeten Tawy im Jahre 6225 v. Chr. Trotz der räumlichen Distanz zur Erde konnten die dort lebenden Außerirdischen nicht nur eine verblüffend humanoide Anatomie, sondern auch eine Kultur entwickeln, die der antiken ägyptischen Zivilisation bis ins Detail gleicht. Ein gravierender Unterschied besteht jedoch: Die Tawyaner verfügen über Hochtechnologie, von der ihre irdischen Doppelgänger auch im ausgehenden 20. Jahrhundert nur träumen können. Zu Pazifisten sind sie dadurch nicht geworden. Im Gegenteil: Die zwei herrschenden Adelshäuser der Horus und der Set können sich seit Ewigkeiten nicht riechen. Als Abkömmling des Volkes von Osiris gehört Ihr einer Flieger-Elite der Horusarmee an und werdet im Krieg um den „Thron der Sonne" das Zünglein an der Waage sein.

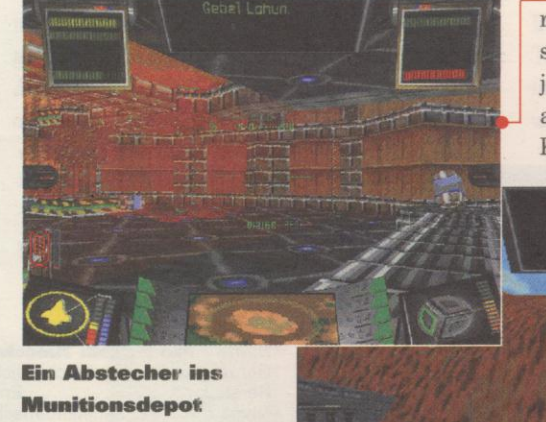
Euer fliegender Untersatz nennt sich „Bug". Keine Sorge, der Unheil verkündende Name rührt nicht daher, daß das Gefährt zu Abstürzen neigt. Es steuert sich eher unkompliziert, ähnlich einer Mischung aus Helikopter und Jet. Denn einerseits kann der „Bug" auf einer Stelle schweben, ohne an Höhe zu verlieren, andererseits verfügt er über einen Düsenantrieb, der variable Geschwindigkeiten für den Vor- und Rückwärtsflug erlaubt. Vier vorgefertigte Standardflugmanöver lassen sich per Tastendruck abrufen, in der Hitze des Gefechts gebraucht man diese jedoch kaum. Ebensowenig Einfluß wie auf die Reihenfolge der Missionen hat der Pilot auf die Bordbewaffnung, er muß sich mit dem zufriedengeben, was ihm das Bodenpersonal vor dem Start unter die Tragflächen hängt. Zu Beginn der rund drei Dutzend Aufträge umfassenden Kampagne sind dies das „Vizier"-MG, die kräftigere, dafür trägere „Porphyry Canister"-Kanone und ein Kontingent an „Harakhy"-Wärmelenkraketen. Peu a peu kommen sechs weitere Systeme hinzu, darunter z.B. der gefürchtete „Palermo Invader"(?)-Raketenwerfer und eine verheerende Plasmahaubitze. Munition braucht jede dieser Waffen. Sollten die Magazine sich zusehends leeren, füllt Ihr sie durch Aufsammeln von Nachschubcontainern wieder auf. Das gleiche gilt für die Ladung der Batterie-Energie, die den Strom für kurze Afterburnerzündungen und die Regeneration der Schutzschilde liefert. Meist liegen diese Reserven offen in der Landschaft verteilt, mitunter führt Euch die Suche nach Treibstoff und Kugeln allerdings auch in kleine, **unterirdische Depots**. Am oberen Bildschimrand befindet sich eine Kompaßleiste mit integrierten Pfeilsymbolen, die Euch zum jeweils aktuellen Wegpunkt leiten. Das dadurch anvisierte Flugziel könnt Ihr auf dem separaten Kartenscreen unabhängig von den Programm-



Die Ägypto-Future-Architektur ist recht gut gelungen


Könnten anschaulicher sein: Die Missionsbriefings


Ein zweibeiniger Kampfkoloß muß blaue Bohnen schlucken



Ein Abstecher ins Munitionsdepot lohnt immer



Auf dem Weg in die Stadt Edfu: Eine Kolonne mittelschwerer Panzer

ARRIORS
im Tiefflug

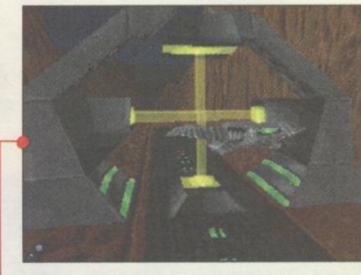


Hoppla! Dieser Pott ist hinüber.

Wenig erbaulich: Gerenderte Pausenfüller



Der "Bug" beim Bombardement mit Clusterraketen



Hallo Roland: Große Ringe im Wüstensand sind Teleporter



Dient auch dem Setzen des Wegpunkts: Die Karte

vorgaben jederzeit frei versetzen. Innerhalb der Missionsgebiete gibt es außer hügeligen Wüstenlandschaften und Flußläufen friedliche Ansiedlungen, Oasen, Industriekomplexe und Bohrinseln sowie typisch ägyptische Landschaftsmerkmale – etwa Pyramiden oder Sphinxen. Wichtiger allerdings sind die militärischen Ziele, zum Beispiel Geschütznester und gewaltige Landeschiffe, die einiges einstecken können, bevor ihre Überreste unter lautem Getöse gen Erdboden fallen. **Beamstationen** sind große Tore, die Euch innerhalb des Einheitsareals beziehungsweise hinein oder hinaus teleportieren können. (Spätestens jetzt dürften die offensichtlichen Parallelen zwischen „Sandwarriors" und „Stargate" ins Auge fallen)

Um nicht alleine gegen Horden von Panzern, Mechs, Robotwespen und feindliche Gleiter zu stehen, schickt Euch die Einsatzzentrale fast immer gemeinsam mit einer Staffel von Wingmen in die Schlacht. Diese halten Euch zwar per Funk über ihren gegenwärtigen Status auf dem laufenden, gehen allerdings völlig eigenständig zu Werke. Befehle lassen sie sich von Euch nicht erteilen. *us*



Ulrich Smidt

GEHT SO

Hmm. Gar nicht mal so spannend, dieses Techno-Geplänkel im Nildelta. Die Gremlin-Herren waren wohl so von ihrer Szenario-Idee überzeugt, daß sie meinten, sie müßten sich um andere Alleinstellungsmerkmale nicht bemühen. Mein Alter Ego „Hawk 1" ist mir ebenso fremd geblieben wie seine unkontrollierbaren Wingmen, die ihre Funksprüche alle mit ein und derselben Sprecherstimme durch den Äther jagen. Statt einer Story mit Dialogen und ausgereiften Zwischensequenzen gibt's als Belohnung für eine bestandene Mission nur den nächsten langweiligen Briefingscreen. Auch ein ausgeklügeltes Ordens- bzw. Beförderungssystem ist weit und breit nicht auszumachen. Hätte man uns doch wenigstens ab und zu in anderen Gleitermodellen Platz nehmen lassen – aber nichts dergleichen. Ein klitzekleines SVGA-Ruckeln bleibt selbst bei vielen Megahertzen noch vernehmbar. Außerdem ärgert, daß Schubregler am Joystick mangels Unterstützung funktionslos sind. Fazit: Im Tal der Spielekönige ist für die Sandkrieger kein Platz.

Name	**Sandwarriors**
Genre	Action
Hersteller	Gremlin/Astros
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1

System	DOS
Festplatte belegt	100MB
RAM-Ausstattung	8 MB
Steuerung	Maus, Tastatur, Joystick
Extras	keine

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			75
empfohlen			133

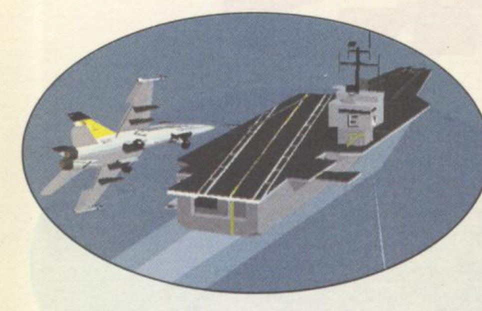
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	✔

Grafik 53%
Sound 58%
Spielspaß

55%

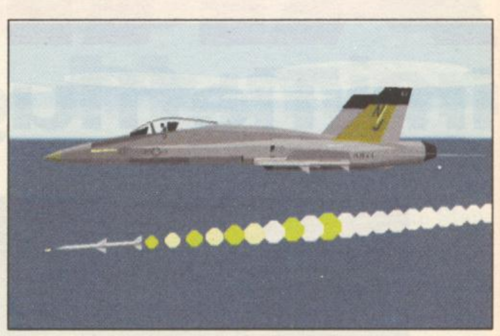
F/A-18 HORNET 3.0



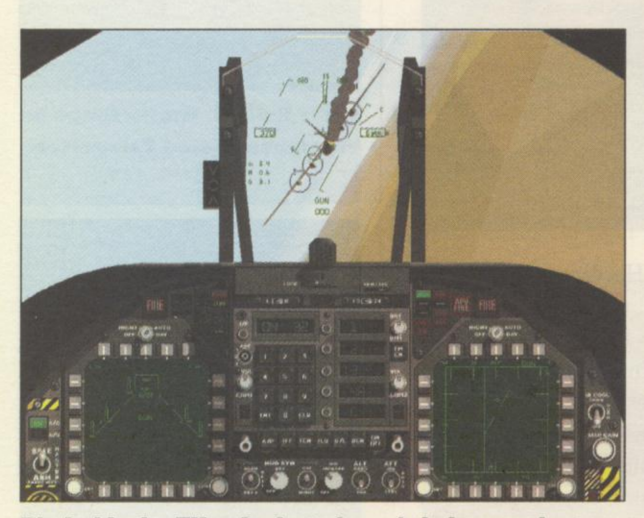
Ein Genuß für Hardcore-Flieger: Die F/A-18 kann realistischer kaum simuliert werden

War vor einigen Jahren eine Flugsimulation noch schlicht das, was sie versprach, nämlich eine Flugsimulation, müssen seit geraumer Zeit große Unterschiede innerhalb des Genres gemacht werden. So zeichnen sich zwei Trends ab: Erster basiert auf Simulationen, die es mit der Realität nicht so genau nehmen, dafür allerdings sehr rechenaufwendige und schöne Grafik voller Texturen etc. bieten. Der zweite Trend beglückt die kleine Schar der Realitätsfanatiker. Ob „A-10 Cuba!" oder ansatzweise auch DIs „Hind" – optisch wird auf rechenintensiven Schnickschnack verzichtet, dafür gibt's sehr flüssige Grafik, verdammt realistische Flightmodels und alles was dazu gehört. „F/A-18 Hornet 3.0" ist eines der besten Beispiele, die der letztgenannten Linie die Treue halten. Es erinnert dabei sehr stark an „A-10 Cuba!", besitzt im Gegensatz dazu aber eine echte Campaign mit 28 Missionen, die sich während der „Desert Storm"-Operation im Persischen Golf abspielen. Dabei könnt Ihr nach jeder erfolgreichen Mission zwischen vier neuen wählen. In der deutschen Version sollen übrigens acht zusätzliche Missionen integriert werden. Zu Beginn fliegt sich der Pilot in den Trainingsmissionen warm, die rudimentär mit der F/A-18-Bedienung vertraut machen, oder sieht sich an zahlreichen Videos, die sämtliche Manöver und Abläufe näherbringen, satt. Ein Instant Action Modus fehlt selbstverständlich nicht. Die F/A-18 wird im eigentlichen Spiel mit allen Bordsystemen simuliert, die per Tastatur bedient werden. Geflogen wird natürlich mit dem Joystick. An Waffensystemen stehen Euch die üblichen Air-to-Air-Raketen, HARMs und etliche Bomben plus Luft-Boden-Raketen zur Verfügung. Selbst Nuklear-Waffen sind integriert. Die simulierte Welt wird wie in „A-10 Cuba!" komplett durch untexturierte 3D-Vektor-Grafik dargestellt, die durch absente Texturen äußerst flüssig und sehr detailliert dargestellt wird.

Während der Campaign wird automatisch nach jeder erfolgreichen Mission gespeichert. Stürzt Ihr ab, ist Eure Laufbahn allerdings beendet. *kn*



FOX TWO! Eine AMRAAM wird auf den Weg geschickt.



Die irakische TU schmiert ab – wir haben gesiegt



Gefährlich: Feindliche SAM kann sehr gut im Tiefflug attackiert werden

SUPER

Knut Gollert

Ähnlich wie „A-10 Cuba!" begeistert „F/A-18 Hornet" Simulationspuristen mit extrem realitischem Flight-Model und sämtlichen Original-Bordsystemen der F/A-18. Diese Punkte werten das Spiel für Einsteiger, Action-Freunde und Gelegenheitsflieger natürlich ab, da zu viel Fleiß und Zeit investiert werden muß, bevor die Maschine überhaupt ansatzweise beherrscht werden kann. Flugzeug-Freaks und Hardcore-Flieger werden die Realitätsnähe allerdings lieben, denn nichts macht mehr Freude, als ein Stück brutal komplexe Technik zu beherrschen und damit in der schönen Campaign den Friedensengel zu simulieren. In Sachen Präsentation baut die Simulation auf Bewährtes: Flüssige untexturierte Vektorgrafik, die nicht ruckeln will, gehört zu meinen ausgesprochenen Lieblingen. Fans von Grafik-Orgien á la „Commanche 3" werden sich vor „F/A-18 Hornet" allerdings ekeln – das einzige was zählt, ist jedoch der spielerische Gehalt, der in diesem Fall von der enormen Realitätsnähe geprägt wird.

Name	**F/A-18 Hornet 3.0**
Genre	Simulation
Hersteller	Graphic Sim./Empire
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 80 Mark
Spieler	1 bis 4
System	Win95
Festplatte belegt	30 MB
RAM-Ausstattung	16 MB
Steuerung	Tastatur
	Joystick
Extras	Netzwerkmodus

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	geplant
Anleitung	✔	geplant

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			✔
empfohlen			90

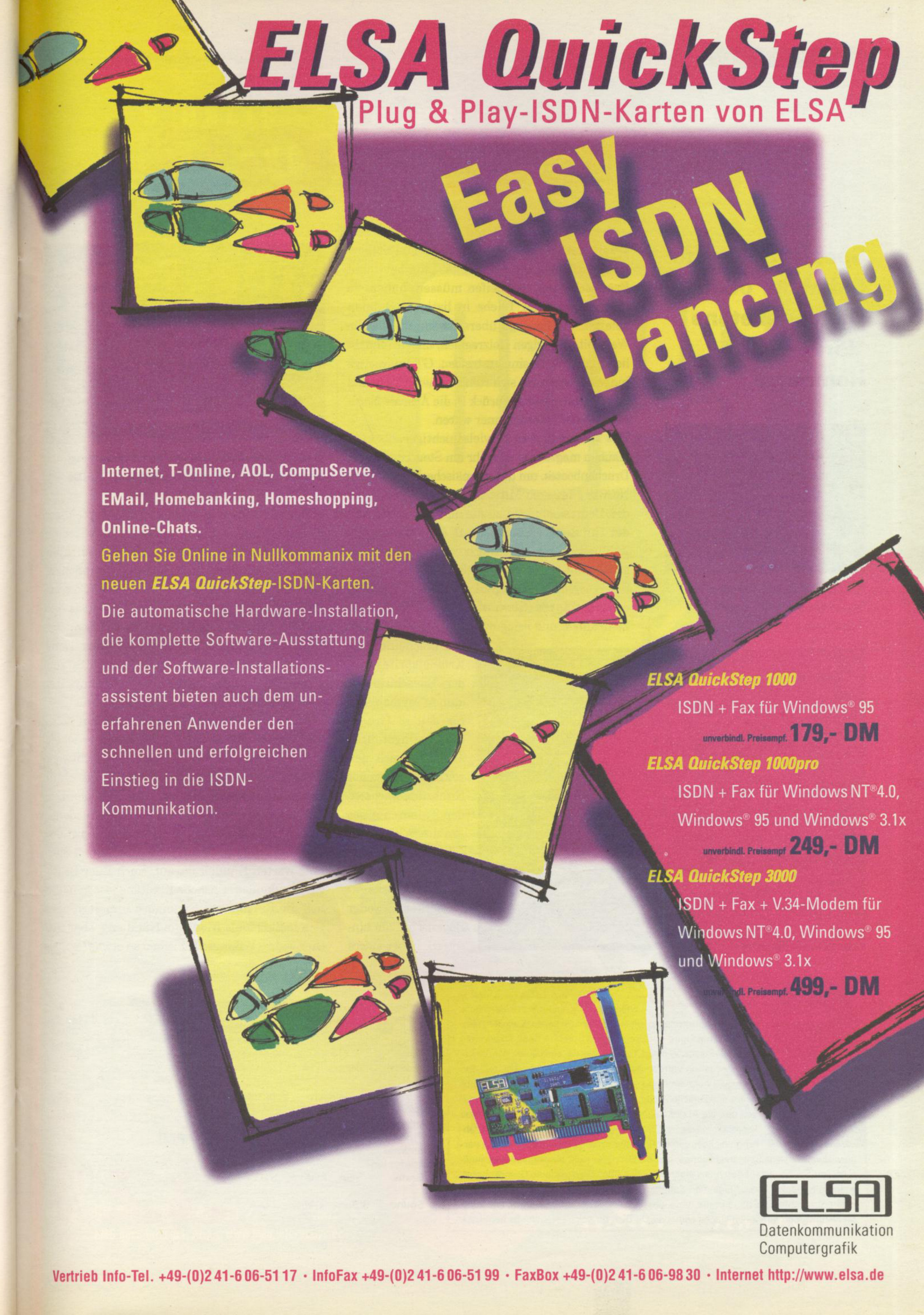
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik **58%**
Sound **50%**

Spielspaß

Solo	Multi
78%	72%


ELSA QuickStep
Plug & Play-ISDN-Karten von ELSA
Easy ISDN Dancing
Internet, T-Online, AOL, CompuServe, EMail, Homebanking, Homeshopping, Online-Chats.
Gehen Sie Online in Nullkommanix mit den neuen ELSA QuickStep-ISDN-Karten.
Die automatische Hardware-Installation, die komplette Software-Ausstattung und der Software-Installations-assistent bieten auch dem unerfahrenen Anwender den schnellen und erfolgreichen Einstieg in die ISDN-Kommunikation.
ELSA QuickStep 1000
ISDN + Fax für Windows® 95
unverbindl. Preisempf. 179,- DM
ELSA QuickStep 1000pro
ISDN + Fax für Windows NT®4.0, Windows® 95 und Windows® 3.1x
unverbindl. Preisempf 249,- DM
ELSA QuickStep 3000
ISDN + Fax + V.34-Modem für Windows NT®4.0, Windows® 95 und Windows® 3.1x
unverbindl. Preisempf. 499,- DM
ELSA
Datenkommunikation
Computergrafik
Vertrieb Info-Tel. +49-(0)2 41-6 06-51 17 · InfoFax +49-(0)2 41-6 06-51 99 · FaxBox +49-(0)2 41-6 06-98 30 · Internet http://www.elsa.de

VIKINGS

Special thanks to Sid Meier oder: Die ungebetene "Pirates!"-Hommage



Ein Seesack als Landratte: Schatzsuche auf dem Trockenen

Seitdem sich die Skandinavier aus völkerrechtlichen Gründen das Plündern und Brandschatzen verkneifen müssen, haben sie ihre sadistischen Triebe in listigere Bahnen geleitet. Heutzutage überschwemmen sie die Welt mit klapprigen Holzregalen, um sie allmählich in den Wahnsinn zu treiben. GT Interactive hingegen erinnerte sich ruhmreicherer Tage und versetzt uns prompt zurück in die Ära, als Nordmänner noch Nordmänner waren.

Das Wikingerleben ist vielschichtiger, als man glauben mag. Meist sitzt Ihr am Steuerrad Eures Drachenbootes, um die europäischen Gefilde vom Nordkap bis zum Mittelmeer nach wohlhabenden Beutesiedlungen zu durchforsten. Entscheidet Ihr Euch eine Ortschaft anzugreifen, die wohlhabend genug, schwach verteidigt und nicht gerade mit Eurer Nation (entweder Dänemark, Schweden oder Norwegen) verbündet ist, wird in einen **Landgefechtsmodus** umgeschaltet. Euer Zentralheld und seine maximal vier Hauptmänner erscheinen als Krümelsprites auf dem Bildschirm und stehen symbolisch für den in Grüppchen eingeteilten Troß. Je nach den zeitgleich mit seiner Erfahrung wachsenden Talenten eines Anführers könnt Ihr seine Gruppe als einfache Krieger, nahkampfstarke Berserker oder Bogenschützen einsetzen. In besonders hellen Momenten attackieren die Verteidiger Euch von selbst, normalerweise bleibt jedoch trotz Echtzeitdruck genug Zeit, sich anzupirschen. Das beliebte "Rahmenziehen" funktioniert hier nicht, auch muß mühselig durch Klicken auf Richtungspfeile gescrollt werden. Sollte es dem durch ein Fähnchen gekennzeichneten Kommandanten der Siedlung gelingen, sich bis zu Eurer Hauptfigur durchzuschlagen, kommt es zum steuerungstechnisch ebenfalls vermurksten **Zweikampf** in einer isometrischen Arena.



Hauen, stechen und an der Steuerung verzweifeln: Die verunglückten Duelle

Doch nicht nur auf dem Lande, auch auf hoher See werdet Ihr oft in Schlachten verwickelt. Während der Rest der Flotten außer Sichtweite ankert, treten sich die beiden Flaggschiffe gegenüber, um sich mit Pfeilsalven zu beharken. Derjenige, dessen Besatzung als erstes niedergestreckt ist, wird seiner Besitztümer entledigt und versenkt. In jeder freundlich gesonnenen Siedlung warten Händler darauf, Euch Euer Beutegut abzukaufen. Ehrliche Kapitäne lassen natürlich die Finger vom Raubmord und verdingen sich lediglich als friedliche Händler – aber welcher wahre Wikinger tut schon so etwas? *us*



Ulrich Smidt

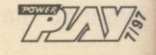
NA JA

Sehen wir "Vikings" mal von der Warte eines Hardcorestrategen, ohne uns über die augenscheinlich miserable Aufmachung aufzuregen: Das Spiel ist zu 80 Prozent ein "Pirates!"-Plagiat. Wichtige Features wie der Einfluß des Windes bei der Navigation wurden gestrichen, neue sind größtenteils ins Beinkleid gegangen. Da wären z. B. die Landgefechte: Es gibt ganze drei Einheitentypen, die Bedienung ist grauenhaft umständlich und die AI der Gegner selten dämlich. Ähnliche Symptome kennzeichnen die fehlgeschlagenen Fechteinlagen. Die durch Erfahrung wachsenden Fähigkeiten unserer Anführer oder das vergleichsweise riesige Spielareal können über die Schnitzer nicht hinwegtäuschen. Rudimentärer Spaß entsteht durch das eigentlich gute, aber eben geklaute Grundkonzept, welches Handels-, Erkundungs- und Kampfanteile ausgewogen gegenüberstellt. Und eine prominente Sprecherstimme gibt's obendrein – armer Michael Dorn, wie kümmerlich müssen Klingonen-Gagen sein, daß Du Dich für solche Nebenjobs hergibst. *l.*

Name	**Vikings**
Genre	Strategie/Wirtschaft
Hersteller	GT Interactive
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1
System	Win 3.1
Festplatte belegt	15 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus, Tastatur
Extras	keine

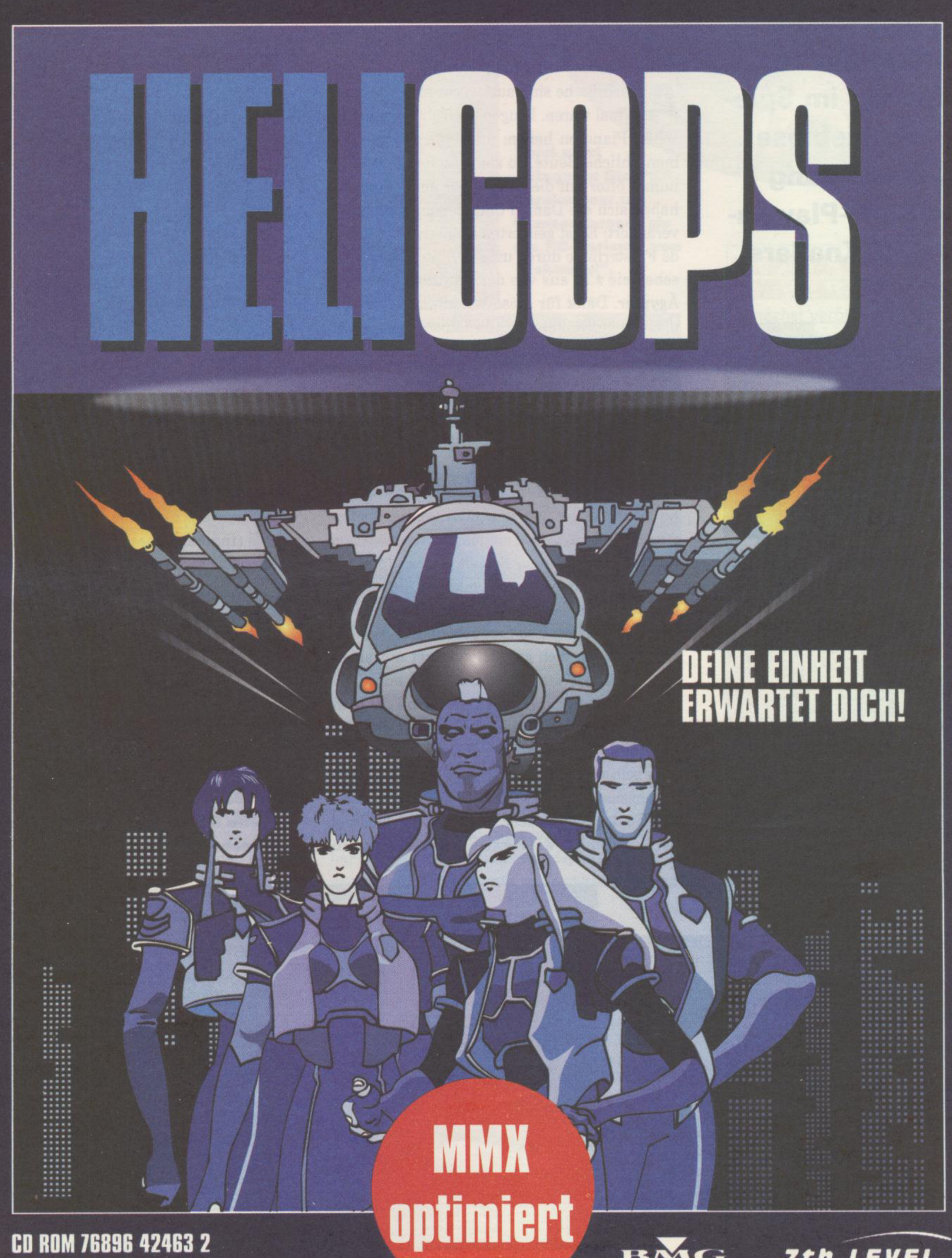
	Deutsch	Englisch	
Spiel	✔	✔	
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen		66	
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

Grafik 17%
Sound 58%
Spielspaß 32%



Schnelle 3-D-Darstellung mit detaillierten Texturen	Brillante Grafik im Manga-Stil	Packendes Gameplay ohne Ruhepause	Einfache, variantenreiche Bedienung	5 Hubschrauber und 5 Helden mit unterschiedlichen Merkmalen	22 abwechslungsreiche, grafisch völlig unterschiedliche Missionen

5 HELIS - 5 COPS - 22 MISSIONEN -
1 AUFTRAG: ALLES ZERSTÖREN
FLY & FIRE - ACTION FÜR WINDOWS 95



CD ROM 76896 42463 2
BMG goes Internet: http://www.bmg.interactive.de

BMG INTERACTIVE

7th LEVEL.



Da dreht sich auch die letzte Mumie im Grabe um und Ägyptens Götterwelt schwelgt im Spielezorn: Lieblose PC-Umsetzung des Sony-Playstation-3D-Knallers

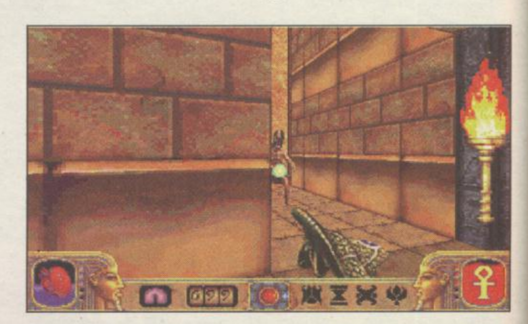


Unfair: Moderne Technik gegen finstere Aliens



So war der Ägypten-Ausflug eigentlich nicht geplant

Außerirdische sind auch nicht mehr das, was sie mal waren. Hingen sie früher auf verlassenen Planeten herum und lauerten dort auf menschliche Beute, so zieht es sie heutzutage immer öfter auf die Erde. Aber auch äußerlich haben sich die Damen und Herren E.T.s stark verändert: Einst geisterten sie noch als insektoide Finsterlinge durch unsere Alpträume, heute sehen sie z.B. aus wie das Pantheon der alten Ägypter. Dank für diese Wandlungen gebührt u.a. den gestreßten Storyschreibern der Computerspiele-Industrie, denn die bescheren uns so abstruse Geschichten wie jene von „Exhumed": Da siedeln sich doch tatsächlich – völlig unbemerkt – Aliens in Ägypten an, um dort – gar listig getarnt als Götter oder Mumien – die Bevölkerung aufs Grausamste zu dezimieren. Wer sich mit dieser Art Hintergrundgeschichten auskennt, ahnt den nächsten, völlig überraschenden Plot-Twist vielleicht schon voraus: Euch als super-fiesem Einzelkämpfer-Kommando-Marine kommt die undankbare Aufgabe zu, im Alleingang das Land der Pharaonen von der Plage zu befreien und herauszufinden, was dort eigentlich vor sich geht. Bewaffnet mit einem Fahrtenmesser macht Ihr Euch also auf in den ersten von knapp zwanzig Leveln und die Monsterjagd beginnt. Wieder einmal gilt es, möglichst viele Gegener in den Himmel zu schicken, ohne selbst das Zeitliche zu segnen. Neben Eurer Lebensenergie, verfügt Ihr wie schon in anderen Spielen des Genres über Mana, das Ihr benötigt, um Gegenstände wie Fackeln oder Heilungs-Zauber aktivieren zu können. Mana findet Ihr entweder in herumliegenden blauen Trinkgefäßen oder über den Leichen von frisch gekillten Gegnern. Wie sich das für einen 3D-Shooter gehört, bietet „Exhumed" ein ordentliches Waffenarsenal: Wie inzwischen üblich, gibt es da „echte" Waffen wie MG und Flammenwerfer und Fantasie-Gegenstände, wie einen Cobra-Stab, der Giftladungen versprüht. Um Eure Mission zu erfüllen und das Spiel zu beenden gilt es zunächst, sechs antike Artefakte einzusammeln, und gleich danach acht Teile für eine Art Funkgerät zu finden, damit Eure Kollegen auch wissen, wo sie Euch abholen sollen. In den Weg stellen sich unserem Helden diverse ägyptisch angehauchte Gegner, vom Grunt mit Anubisgesicht bis zu goldenen, animierten Statuen reicht die Auswahl. Gelegentlich lauern in den Leveln auch Fallen wie Pfeile verschießende Reliefs in Form eines Kopfes (Indiana Jones läßt grüßen). Aber auch Wasserlevel inklusive aggressiver Piranhas wol-



Wo bitte ist der Ausgang? Die Labyrinthe sind recht verwinkelt.

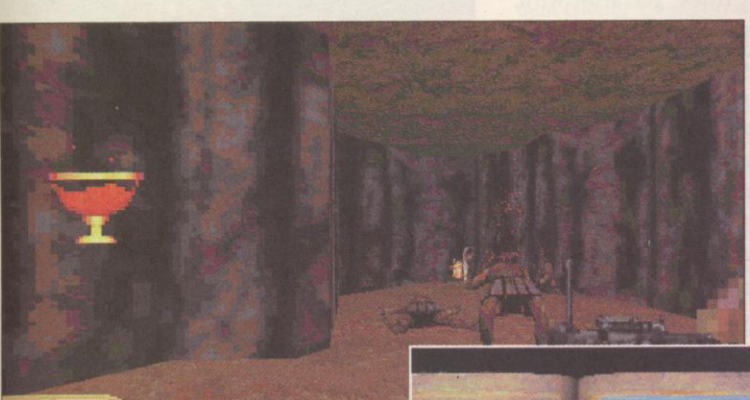


Mumien sind auch nicht mehr das, was sie mal waren



Schweres Geschütz: Mit dem MG gehen wir auf Mumienhatz

MED



Pixel statt Polygone: Die PSX-Version war um Klassen besser als die PC-Variante von "Exhumed".



Wenn die Außerirdischen nicht wären, wäre Ägypten eigentlich ein lauschiges Plätzchen

len überwunden werden: Kein leichtes Unterfangen, da Feuerwaffen hier nutzlos sind und der Luftvorrat in Euren Lungen rasch verbraucht ist. Ein witziges Feature der Waffen ist übrigens das automatische Nachladen, das den Spieler für ca. eine Sekunde wehrlos macht. Der Revolver faßt wie üblich sechs Schuß, das MG 60, lehrt sich das Magazin, herrscht erst einmal Feuerpause. „Exhumed" gehört – vorsichtig gesagt – zu den konservativen Spielen des Genres: So läßt sich z.B. Euer Blickwinkel vertikal verändern, allerdings nur in engen Grenzen, was den Blick in tiefere Gruben unmöglich macht. Der Schwierigkeitsgrad ist vorgegeben und nicht verstellbar, und das Programm speichert nur Euren letzten Spielstand am jeweiligen Anfang des Levels. Zwar existieren Rücksetzpunkte, die Euch erneutes Gerenne durch bekannte Abschnitte ersparen sollen, die funktionieren allerdings nur im aktuellen Spiel: Wer seine drei Leben verliert, muß laden und wieder am Anfang des Abschnitts beginnen. „Exhumed" läuft unter WIN95 und DOS und wird sowohl in VGA als auch in SVGA über den Screen flimmern. Der in der von uns in Power Play 4/97 angespielten Preview-Version noch vorhandene Multiplayer Mode fiel scheinbar dem Zorn des Anubis zum Opfer: In der hier getesteten DOS-Variante war er nicht mehr vorhanden. *sg/mh*

PLAYSTATION VERSION

Zunächst veröffentlichte Lobotomy „Exhumed" für Segas Saturn. Vor einiger Zeit erschien dann eine überarbeitete Version für Sonys Megaseller, die von unserer Schwesterzeitschrift „Video Games" eine 85%ige Spielspaßwertung nebst Prädikat erhielt. Wie kommt's? Die PS-Variante glänzt durch eine komplett auf Polygonen basierenden Engine, wie sie heute eigentlich Standard sein sollte. Die Level sind abwechslungsreich gestaltet und bieten Features wie z.B. transparente Böden, durch die man einen Stock tiefer blicken kann. Stellt man beide Produkte nebeneinander, so erscheint die PC-Version hoffnungslos veraltet: Sie bewegt sich trotz SVGA auf besserem „Hexen"-Niveau, wohingegen das PS-"Exhumed" stark an aktuelle Knaller aus dem Hause id erinnert.

NA JA

Sascha Gliss

Ich frage mich ernsthaft, wen Lobotomy als Zielgruppe für „Exhumed" im Auge hat. Innovationen, seien sie nun technischer oder spielerischer Art, bietet das Programm jedenfalls keine. Ballern, ein bißchen zaubern und hüpfen: Bis auf die überflüssige Story gleicht das Spiel seinen mittelmäßigen und öden Nebenbuhlern wie ein Ei dem anderen. Durch lieblos gestaltete 3D-Welten zu laufen und immer wieder dieselben Bitmap-Gegner mit Pistole, MG oder Flammenwerfer zu plätten, sollte doch nun wirklich jeden PC-Besitzer mit etwas Spielerfahrung tödlich langweilen. Daß sich dann auch noch Grafikbugs eingeschlichen haben und eine vernünftige Save-Option ebenso fehlt wie der obligatorische Multiplayer-Modus, wiegt um so schwerer, wenn man die Playstation-Version zum Vergleich zieht (s. Kasten): Dann wird endgültig klar, daß dem Spiel von Lobotomy nicht die nötige Aufmerksamkeit geschenkt wurde, nach dem Motto: „First-Person Shooter verkaufen sich eh von selbst". Tun sie eben nicht, meine Herren.

Name	**Exhumed**
Genre	Action
Hersteller	Lobotomy/BMG
Niveau	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1
System	Win'95
Festplatte belegt	27 MByte
RAM-Ausstattung	16 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Extras	keine

	Deutsch	Englisch
Spiel	geplant	✔
Anleitung	geplant	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

Grafik 52%
Sound 60%
Spielspaß 49%

LAST RITES

Flauer 3D-Action-Feldzug gegen Zombies

Friedlich plätschern eine Handvoll Delphine am blitzblauen "Ocean"-Logo vorbei, wenn das 3D-Actionspiel "Last Rites" gestartet wird. Das vermeindliche Softwareidyll ist trügerisch. In "Last Rites" haben Zombies die Weltherrschaft an sich gerissen, durch die Straßen der Großstädte ziehen marodierende Horden von Untoten, immer auf der Suche nach Frischfleisch. Die verbleibenden und vor allem "lebenden" Reste der Zivilisation rekrutieren einen schwerbewaffneten Spezialtrupp, der der Zombieplage ein Ende setzen soll. Hauptakteur bei der Jagd auf die Untoten Scharen seid natürlich Ihr. Bevor Ihr loszieht, könnt Ihr Eurem digitalen alter Ego einen Namen verpassen und den Schwierigkeitsgrad Euren Ballerkünsten anpassen. Eine Besonderheit von "Last Rites" sind die computergesteuerten Team-Kollegen, die Euch begleiten. Wie gut die Kameraden sich im echten Einsatz verhalten, hängt ebenfalls von einer optionalen Einstellung ab: Ihr entscheidet, ob Ihr mit Rekruten oder Elite-Kriegern in den Kampf gegen die Zombies marschiert. Je nach Einstellung feuern die Kollegen gezielter auf Angreifer und folgen Euch "intelligenter". Wer keine digitale Begleitung will und lieber als einsamer Rambo loszieht, schaltet die Teamfunktion einfach aus. Bei "Last Rites" sind die einzelnen Level – es gibt insgesamt 11 – als "Aufträge" getarnt. Vor jedem Einsatz bekommt Ihr ein Missionsziel genannt. So gilt es z.B. einen Roboter sicher durch die Straßen einer Stadt zu eskortieren, oder ein Kaufhaus muß von Zombies gesäubert und die Stromversorgung wieder eingeschaltet werden. Erst wenn der Auftrag wunschgemäß erfüllt ist, geht´s in den nächsten Level. Damit Ihr Euch der Angreifer erwehren könnt, hat der Zombie-Killer über ein stattliches Waffenarsenal. Beim Start gibt´s nur eine schlappe 45er – mit unbegrenztem Munitionsvorrat. Im Spiel findet man die obligatorische Schrotflinte, eine UZI, einen Flammenwerfer, einen Plasmastrahler, eine Bazooka und einen Granatwerfer mit nuklearen Sprengköpfen. Für alle Waffen gilt: Die Munition ist begrenzt. Zudem lassen sich einige Waffen technologisch verbessern. Ihr findet sog. Techno-Packs, mit denen einige Waffen (wie Flammenwerfer) aufmotzen lassen. Eine Übersichtskarte gibt´s nicht, dafür muß ein Scanner herhalten, auf dem Feinde, Gegenstände und wichtige Ziele zu sehen sind. Er wird genau wie die Taschenlampe für dunkle Räume von Batteriestrom gespeist. Nachschub, Munition und Erste-Hilfe-Kästen liegen in den Spielstufen herum.

mh



Wo bin ich? In einigen Levels hängt eine Karte.



Einkaufen bis zum Tod: Diese Hausfrauen suchen Fleisch



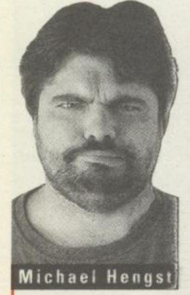
Unten links im Bild ist der Scanner zu sehen



Feurig: Der Flammenwerfer in Aktion



Extras liegen auf dem Boden rum



Michael Hengst

NA JA

Ich glaube ich träume: Derweil die 3D-Action-Gurus von id-Software, 3D-Realms und Epic sich ein technologisches Wettrennen um die effektvollste Ballerei liefern, veröffentlicht Ocean einen 3D-Shooter, der im direkten Vergleich zur Konkurrenz wie eine echte Antiquität anmutet. So sind zwar die Einsatzbesprechungen in SVGA, das eigentliche Spiel allerdings nur in VGA. Entsprechend dürftig sieht das Zombie-Massaker dann auch aus. Daß es zudem keinen Automapper gibt, nehme ich den Designern wirlich übel: Scheinbar gab´s einen Preis für den Level-Produzenten, der die verwinkelsten Spielstufen produziert, in denen der Protagonist stundenlang herumirren darf. Ansonsten strotzt "Last Rites" trotz des interessanten Szenarios und des Auftragskonzepts nur so vor Langeweile. Überflüssig auch die "Teamfunktion" – die Computerkollegen verlaufen sich regelmäßig und kommen bei zügigem Schritttempo nicht hinterher, so daß der eigene Held sowieso die meiste Zeit alleine gegen die Untoten antreten muß.

Name	Last Rits
Genre	Action
Hersteller	Ocean
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1-8
System	MS DOS
Festplatte belegt	10 MByte
RAM-Ausstattung	16 MByte
Steuerung	Maus, Gamepad, Tastatur, Maus
Extras	Netzwerk

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			75
empfohlen			90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik 48%

Sound 67%

Spielspaß

Solo	Multi
45%	52%

ALARMSTUFE X
der Alptraum beginnt

Team X-treme, die zweite: Nach „Operation Hurricane“ treten die edlen Öko-Recken gegen Ex-“Weatherman“ und jetzigen Umweltschutzkonzern-Vorstand Jonah Greenstreet an, der mal wieder ein übles Spiel treibt. Als Team-Neuling dürft Ihr dessen scheinbar recht unfähigen Mitgliedern bei der Wiederherstellung ihrer sabotierten Basis helfen. Dort muß z.B. ein Windrad repariert werden. Danach dürft Ihr mit dem Gleiter zu sieben weiteren Hot Spots fahren, an denen der Bösewicht zugeschlagen hat. Roboter Solar (das Gegenstück zu Milibar aus dem ersten Teil) begleitet Euch dabei und gibt dann und wann Tips oder Erläuterungen. Ansonsten warten abermals teils recht unlogische „Benutze dieses Item mit jenem“-Rätsel auf Euch. Grafisch ändert sich auch nichts, langweilig gerenderte Objekte und Landschaften sowie schlecht synchronisierte Videoschnipsel beherrschen das Feld, das von rauschigen Soundeffekten und Rockmusik begleitet wird. Einzige positive Neuerung ist die Möglichkeit, beliebig abzuspeichern – was im Genre allerdings seit Ewigkeiten zum Standard gehört. Alles in allem ist dieses „Science-Adventure“ nur für Neunmalkluge zu empfehlen, die schon immer mal von Ihrem PC gelobt werden wollten. Alle anderen hoffen darauf, daß in Zukunft mit dem Macromedia-Tool keine Spiele mehr erarbeitet werden. *mash*



Hier müßt Ihr die Fischlein vom rechten ins linke Aquarium verfrachten

Name ....**Alarmstufe X – ....der Alptraum beginnt**
Genre ....Adventure
Hersteller .....Egmont Interactive
Niveau ....leicht
Preis ....ca. 90 Mark
Spieler 1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			133

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System ....Win 3.1/95
Festplatte belegt ....5 MB
RAM-Ausstattung ....8 MB
Steuerung ....Maus
Extras .....Multimedia-Datenbank

Grafik **31%**
Sound **27%**
Spielspaß

34%

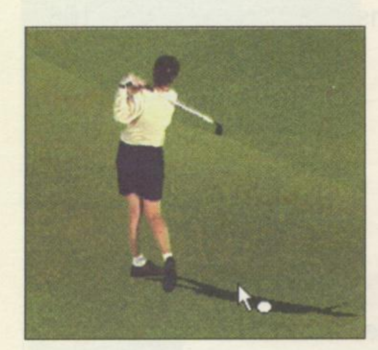
INSERENTENVERZEICHNIS

BRITISH Championship

Looking Glass entführt Euch zum wohl bekanntesten Golf-Turnier der Welt



Die zuschaltbare Zielkamera kann am entweder auf dem Green oder am Zielpunkt des Schlages postiert werden



Die schön animierten Sprites sind leider keine 3D Objekte, sondern übliche Digi-Männchen

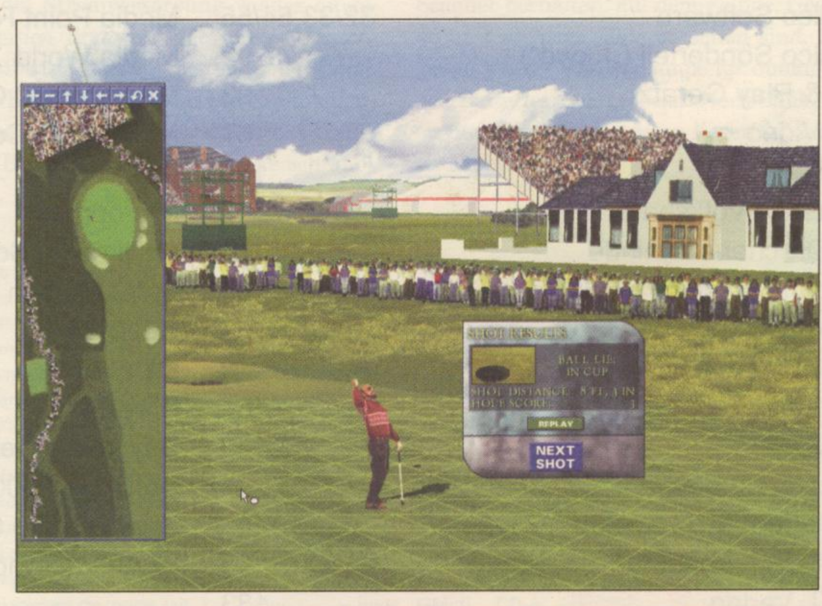
Eigentlich müßte „British Open Championship Golf" das Computergolfen revolutionieren. Erstens ist Rex Bradford, der Designer von „British Open", Erfinder des digitalen Golfs, Schöpfer des ersten Golfspiels „Mean 18" und sogar der kluge Kopf, der hinter dem beliebten, leider nicht patentierten „Swing-O-Meter" steckt, das mittlerweile von jeder Golfsimulation zur Bestimmung der Schlagstärke verwendet wird. Zweitens hat Looking Glass mit Royal Troon und St. Andrews die wohl ältesten und bekanntesten Golfkurse der Welt und mit den „British Open" das profilierteste Turnier der Welt lizensiert. Nicht zuletzt schnappte man sich als Kommentator Jim McKay, ABCs Golfmann Nummer Eins. Diese Voraussetzungen dürften eigentlich genügen, um selbst ein „Links LS" in die Tasche zu stecken, doch leider hat Looking Glass nicht das Optimum aus den imposanten Vorgaben herausgeholt.

An Spielmodi stehen Euch die bekannten zur Wahl. Neben normalen Single-Hole, Stroke oder Practice-Modi sorgt vor allem der Turniermodus für aufregendes. Hier ist es nämlich möglich, nicht nur gegen die angewählten Gegner zu spielen, sondern gegen sämtliche Größen des internationalen Golfes, die im „Hintergrund" simuliert werden. Auf dem Leaderboard ist Eure Position jederzeit abrufbar.

Nachdem Ihr Euren Spieler aufgestellt, den Spielmodus und den Kurs gewählt habt, geht's direkt auf den Rasen. Wie in allen großen Golfspielen dieser Zeit, wird der Golfplatz in feinster 3D-Grafik dargestellt, die zwar nicht in Echtzeit berechnet wird, aber keine Warteschleifen wie bei „Links LS" erzeugt. Sämtliche Gebäude sind erstmals in 3D-Grafik dargestellt, Büsche und Bäume, die in beiden Kursen nur sporadisch auftauchen, sind jedoch die üblichen Bitmap-Objekte. Die optische Darstellung läßt sich bis zu einer Auflösung von 1024x768 Pixeln aufblasen, wobei sämtliche Icons und auch das Sprite des Spielers nicht mit skaliert werden. Dafür gibt es in der



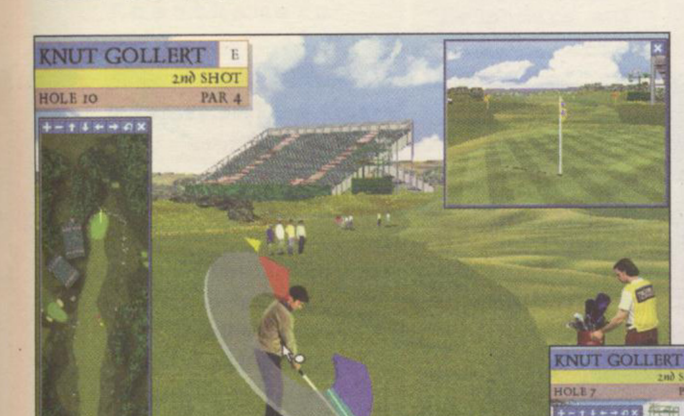
Nett: Je nach Einstellung ändert sich die vorberechnete Flugbahn



Da freut sich wer. Trotz unübersichtlichem Grid wurde die weiße Kugel erfolgreich eingelocht.

OPEN

Golf



Geschlagen wird mittels altbekannter, aber schwer kontrollierbarer Power-Bar

Die Kamera beim Abschlag darf frei positioniert werden

Vor jedem Loch gibt es kleine Strategie-Tips



Ob Wetter oder Regeln, fast alles darf verstellt werden

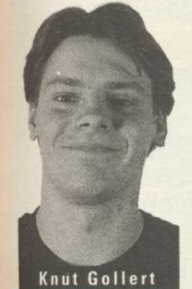


Zwischen vier Spielmodi darf gewählt werden

höheren Auflösung die bessere Übersicht. Gänzlich neu sind übrigens auch die Zuschauermengen, die neben dem Fairway brav aufgereiht sind und bei besonders guten Schlägen applaudieren oder im entgegengesetzten Fall enttäuscht stöhnen.

Spielerisch gibt es vor allem in Sachen Optionen Neues: So darf der ständig anwesende Caddie nach der optimalen Strategie für das aktuelle Loch gefragt werden, das Finetuning der Fußstellung und des Anschnitts wird mittels Flugbahnberechnung sofort grafisch dargestellt und die Kamera läßt sich fast frei auf dem Kurs plazieren. Wetter, Wind und Regelwerk lassen sich ebenfalls jederzeit modifizieren.

Die Steuerung hinterläßt allerdings einen recht zwiespältigen Eindruck. Das Zielen ist sehr leicht und effizient. So darf der Zielpunkt in jedem offenen Fenster gesetzt werden. Informationen wir Entfernung etc. gibt es gratis. Geschlagen wird der Ball mittels bekannter Power-Bar, wobei sich hier die Geschwindigkeit der herauf- und herabsausenden Markierung im unteren Drittel ändert. Das macht optimale Schläge selbst im Amateur-Schwierigkeitsgrad zur Glückssache. Eine trotzdem variable Marker-Geschwindigkeit, die sich aber innerhalb des Halbkreises nicht mehr ändert, wie sie „Links LS" bietet, ist wesentlich besser zu meistern. Beim Putten gibt es eine nur noch horizontale und etwas zu kleine Power-Leiste, die genaue Puts auch nur in seltenen Fällen zuläßt. *kn*



Knut Gollert

GUT

Sicherlich spielt „British Open" ganz oben in der Computergolf-Liga mit, auch wenn die Options-Vielfalt und Eleganz eines „Links LS" nicht erreicht wird. Neben den Standard-Features und den großen Lizenzen erfreuen besonders die Live-Kommentatoren und die klatschenden, manchmal auch tobenden Zuschauermassen des Golfers Herz. Die Möglichkeit, gegen sämtliche Golfgrößen in den British Open zu spielen, ist ebenfalls einzigartig. In einigen Belangen hat Altmeister Rex Bradford allerdings geschludert. So hätte das Putten ein wenig mehr Liebe zum Detail vertragen können, und auch das Grid bietet nicht sofort die Information, die sich der Computergolfer wünscht. Zudem frustriert die Swing-Power-Bar: Nur mit Glück kann der Ball so geschlagen werden, wie gewünscht. Alles in allem ist „British Open Championship Golf" eine wirkliche Bereicherung des Genres, die durch obige Schwächen den Sprung aufs Treppchen leider nicht schafft, Gelegenheitsgolfern allerdings viel Spaß bringen könnte. Profis bevorzugen nach wie vor "Links LS"

Name .... **British Open Ch. Golf**
Genre .... Simulation
Hersteller .... Looking Glass
Niveau .... einstellbar
Preis .... ca. 100 Mark
Spieler 1

System .... Win 95
Festplatte belegt .... 40 MByte
RAM-Ausstattung .... 12 MByte
Steuerung .... Maus
Extras .... keine

	Deutsch	Englisch	
Spiel		✔	
Anleitung	geplant	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			✔
empfohlen			90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik **79%**
Sound **81%**
Spielspaß

76%

POWER DATA

Gähn! Passend zur allgemeinen Frühjahrsmüdigkeit bewegte sich diesen Monat recht wenig. Dies dürfte sich bald ändern, steht mit Dungeon Keeper doch einer der potentiellen Tophits dieses Jahres in den Startlöchern.

Redaktionscharts

POWER PLAY

Platz		Name
1.	(–)	Dungeon Keeper
2.	(2.)	Interstate 76
3.	(1.)	Comanche 3
4.	(3.)	Tomb Raider
5.	(5.)	Deadly Games
6.	(9.)	Pandemonium!
7.	(8.)	Diablo
8.	(–)	Flying Corps
9.	(–)	WipEout 2097
10.	(10.)	Redneck Rampage



Verkaufscharts

MEDIA CONTROL

Platz		Name
1.	(1.)	Command & Conquer 2
2.	(4.)	MDK
3.	(2.)	Tomb Raider
4.	(6.)	Grand Prix 2
5.	(3.)	Diablo
6.	(7.)	Die Siedler II
7.	(5.)	KKND
8.	(8.)	Flight Simulator 6.0
9.	(10.)	FIFA Soccer 97
10.	(9.)	Master of Orion 2

Ermittelt von Media Control Baden Baden bei voneinander unabhängigen Fachhändlern. Erhebungszeitraum: Mai '97

Die fünf von unserer Glücksfee gezogenen Gewinner der Leserhitparade erhalten jeweils ein PC-Spiel nach Wunsch (siehe Mitmachkarte). Die vollständig ausgefüllte und frankierte Karte sendet Ihr an die POWER PLAY. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Die Gewinne werden uns jeden Monat von der Münchner Firma PC-FUN zur Verfügung gestellt. Die Versand- und Ladenanschrift lautet:

PC-Fun
Schillerstr. 22, 80336 München
Tel.: 089/591269

Die glücklichen Gewinner von Ausgabe 7/97 sind:

Roland Florstedt, Berlin
WING COMMANDER IV

Oliver Bosum, Lahstedt
COMANCHE 3

Bastian Böhm, Dortmund
NEED FOR SPEED 2

Jochen Haaf, Neutautern
NHL 97

Markus Herbertz, Dormagen
X-WING VS. TIE FIGHTER

PC FUN

Top 30 Leserwahl

Platz		Name
1.	(1.)	Command & Conquer 2
2.	(2.)	Diablo
3.	(3.)	Tomb Raider
4.	(4.)	MDK
5.	NEU	Comanche 3
6.	(6.)	KKND
7.	(7.)	Warcraft 2
8.	(13.)	Theme Hospital
9.	(9.)	Grand Prix 2
10.	(5.)	Siedler II
11.	(8.)	FIFA Soccer 97
12.	(28.)	C&C 2: Gegenangriff
13.	(11.)	NBA Live 97
14.	(12.)	Civilization 2
15.	(17.)	indiziert (id Software)
16.	(21.)	Flying Corps
17.	NEU	Interstate 76
18.	NEU	X-Wing vs. Tie Fighter
19.	(15.)	Command & Conquer
20.	(20.)	POD
21.	(19.)	indiziert (3D Relams)
22.	(16.)	Bleifuss 2
23.	(25.)	Larry 7
24.	(14.)	Bundesliga Manager 97
25.	(10.)	Privateer 2
26.	NEU	Redneck Rampage
27.	(22.)	DSA 3 – Schatten über Riva
28.	(18.)	NHL 97
29.	NEU	Earth 2140
30.	(23.)	Master of Orion 2

GLÜCKWUNSCH!

Käufern eines Microprose-Produktes winkt in jeder Ausgabe die Chance, noch einen zweiten Top-Titel aus dem Hause des Simulationsspezialisten umsonst hinterhergereicht zu bekommen. Was Ihr dazu tun müßt?
Schickt einfach die sorgfältig ausgefüllte Registrierkarte Eures neu erworbenen Spiels samt Wunschgewinn zurück zu Microprose, und mit etwas Fortune gehört Ihr zu den fünf Glücklichen pro Monat, die sich aus der hochwertigen Palette des Spieleriesen ein Programm eigener Wahl aussuchen dürfen.
Die fünf Gewinner im Mai sind:

Frank Rotes, Grossenrode

Björn Grünhagen, Uslar

Heinz-Wilhelm Stamm, Brakel

Joe Chen, Offenbach

Jörg Kollien, Lübeck



Steckbrief

Damit Ihr Eure Pappenheimer in Zukunft besser einschätzen könnt (vor allem unsere persönlichen Spiele-Vorlieben)

Knastkamera	freut sich besonders auf dieses Spiel	persönlicher Favorit in diesem Heft	Größte Enttäuschung in diesem Heft	und sonst...
 MartinSchnelle – Strategie Simulation	**Army Men**, weil ein Strategiespiel mit Spielzeugsoldaten ziemlich witzig werden könnte - vor allem für infantile Naturen wie mich.	**Pro Pinball: Timeshock**, weil hier das Flippern auf dem PC so richtig launig ist und für Stimmung sorgt.	**UEFA Champions League**, weil es - trotz Heiterkeitsausbrüchen beim Blick über Mikkls Schulter - nur wenig Spaß macht.	...hoffe ich, daß das **Sommerloch** bald sein Ende findet und viele schöne neue Spiele erscheinen (gell, Peter!).
  Michael Hengst – Strategie, RPG, Simulationen	**Fallout**, weil es seit dem Oldie "Wasteland" kein anständiges und fesselndes Endzeitrollenspiel mehr gegeben hat.	**Resident Evil**, weil ich hier meine finsteren Gelüste mal wieder so richtig ausleben konnte.	**Das Sommerloch**, weil es derzeit einfach zuwenig tolle Spiele gibt und nur "Duke"-Klone Konjunktur haben.	...freue ich mich auf die Dungeon-Keeper-Party die demnächst bei und mit Peter Molyneux steigt.
 Frank Heukemes – Strategie, RPG, Adventure	**Doppelgänger**, weil damit endlich mal wieder ein wirklich innovatives Konzept in Story und Technik verwirklicht wird.	**Resident Evil**, weil es eines meiner Lieblingsspiele (Alone In The Dark) quasi in neuem Gewand auferstehen läßt.	**Sandwarriors**, weil man aus einer ägyptisch angehauchten Action-Mystikmixtur einfach viel mehr hätte machen können.	...habe ich wegen der enormen Luftfeuchtigkeit schon jetzt Schiß vor der diesjährigen **E3** in Atlanta...
  Knut Gollert – Simulationen, CD-Design	**Forsaken**, weil es nicht nur genial aussieht, sondern auch irgendwo Spaß machen könnte.	**F/A-18 Hornet**, weil die Freude über einen gelungenen Einsatz dank brutalster Realitätsnähe kaum zu überbieten ist.	**Exhumed**, weil es trotz großer Versprechungen ein schlechtes Spiel ist. Auf der Playstation sieht es viel genialer aus.	...hoffe ich, daß die Kollegen den Grundsatz **Blond= Blöd** auswendig lernen und mich nicht mehr mit Fragen zu Netzwerken nerven.
Michael Galuschka – Geschicklichkeit, Sport	**Anstoß 2**, weil das mal wieder ein toller Fußballmanager werden könnte, der auch noch auf Anhieb funktioniert.	**WipEout 2097**, weil mich der sorgfältig umgesetzte Playstation-Hit über den Formel-1-Ärger der vorletzten Ausgabe hinwegtröstet.	**UEFA Champions League**, weil dieses Machwerk die Qualifikation für selbige bestimmt nicht geschafft hätte.	...träume ich davon, einmal im Leben mit **Jaques Villeneuve** eine Runde IndyCar Racing II im Netzwerk zu spielen.
Ulrich Smidt – Rollenspiele, Adventures	**Wheel of Time** - Unreal-Technik und Legend-Inhalte? Was soll da noch schiefgehen?	**Callahan´s Crosstime Saloon**, obwohl es nur 50 Prozent der links beschriebenen Vorzüge besitzt.	**Vikings**, weil mir "Pirates!" sehr am Herzen lag und es diese Verunglimpfung nicht verdient hat.	... erinnert mich der "erblondete" Knut irgendwie an den Scooter-Frontmann. **HYPER! HYPER!** Au Backe ...
 Peter Steinlechner – Wirtschaftssim., Action	**Unreal**, weil es dank neuer Feautures das Genre der 3D-Actionspiele vollständig umkrempeln könnte.	**WipEout 2097**, weil Psygnosis eine Extraportion "Speed" aus der Grafikkarte quetscht.	**Exhumed**, weil ich in letzter Zeit durch viel schönere ägyptische Grabkammern stolpern durfte.	... bitte: liebe Hersteller, verteilt Eure **Neuerscheinungen** besser über das Jahr. Das war ja ein grauenhafter Monat!
 Ralf C. Adam – Strategie, Adventure, Action	**Floyd**, weil ich schon lange kein Adventure mehr in die Finger bekommen habe, bei dem sich das Durchspielen gelohnt hätte.	**WipeOut 2097**, weil dieser Titel bereits auf der PSX ein Knaller war und die Konvertierung endlich mal gelungen ist.	**Exhumed**, weil ich die Nase voll von lieblos zusammengeschusterten 3D-Spielen habe, denen jegliche Innovation fehlt.	...glaube ich, daß Knuts Haare in Wirklichkeit über Nacht grau geworden sind und die Färbung deshalb nur als Tarnung dient.

Die große POWER PLAY-UMFRAGE

Alle Jahre wieder wollen wir es wissen: Was haltet Ihr von der POWER PLAY und was würdet Ihr verbessern? Wer uns schreibt, kann sogar mit etwas Glück einen feinen Preis gewinnen.



Das gibt's mit ein bißchen Glück zu gewinnen: Das N64 mit Mario

Monat um Monat, Jahr um Jahr, bemühen wir uns die POWER PLAY noch besser zu machen. Da wir uns Neuerungen nicht im stillen Kämmerlein aus den Fingern saugen, sondern daran interessiert sind, was Ihr zu sagen habt, veranstalten wir mal wieder eine große Frageaktion. Es gilt viele Fragen zu beantworten, aber die Mühe lohnt sich. Unter allen Einsendern verlosen wir ein fesche Konsole – nämlich ein brandneues Nintendo 64 – das sich prima als Zweitgerät neben dem heimischen PC macht. Selbstverständlich packen wir noch einmal Mario 64 dazu, damit Ihr gleich loslegen könnt. Aber bevor Ihr an der Verlosung teilnehmt, solltet Ihr Euch die Mühe machen und den Fragebogen heraustrennen (oder besser noch fotokopieren) und ihn ausgefüllt an folgende Adresse schicken:

Magna Media Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Kennwort: Umfrage 97
Postfach 1304
85540 Haar bei München

Der Einsendeschluß für die Verlosung ist der **1. August 1997**.

1 Uns interessiert, welches Computersystem Ihr besitzt und/oder welchen Computer Ihr Euch noch in diesem Jahr kaufen wollt. Bitte tragt in die MHz-Spalte die Taktrate Eures PCs ein.

	mit MHz	habe ich	will ich kaufen
486er		☐	☐
Pentium		☐	☐
Pentium MMX		☐	☐
Pentium Pro		☐	☐
Pentium 2		☐	☐
AMD		☐	☐
Anderen		☐	☐

2 Was habt Ihr noch so in und an Eurem PC stecken?

	habe ich	will ich kaufen
Soundkarte	☐	☐
3D-Grafikbeschleunigerkarte	☐	☐
CD-ROM	☐	☐
Gameport	☐	☐
Joystick	☐	☐
Analog-Modem	☐	☐
ISDN-Modem	☐	☐
Drucker	☐	☐
Netzkarte	☐	☐
Monitor 15"	☐	☐
Monitor 17"	☐	☐
Monitor 20" oder größer	☐	☐

! Das mit dem Datenschutz ist so 'ne Sache: Einerseits interessieren uns einzelne Namen und Adressen, rein datentechnisch betrachtet, überhaupt nicht, andererseits brauchen wir sie natürlich für die Verlosung. Wer also eine Konsole gewinnen möchte, schnippelt diesen Teilnahmecoupon einfach vom Fragebogen ab. Er wandert dann in einen gesonderten Topf, und der Fragebogen ist damit völlig anonym. Sicher wie in Fort Knox sind die Daten ohnehin bei uns, auch wenn wir sie zur Auswertung eine Zeitlang speichern. Wem das Gewinnspiel wurscht ist, der läßt Namen und Adresse einfach weg.

3 **Welches Betriebssystem verwendest Du hauptsächlich?**

- ☐ MS-DOS
- ☐ Windows 3.1
- ☐ Windows 95
- ☐ Windows NT
- ☐ OS/2
- ☐ anderes, und zwar

4 **Wie lange bist Du schon aktiver Computerspieler?**

- ☐ weniger als 3 Monate
- ☐ 3 Monate bis 1/2 Jahr
- ☐ 1/2 Jahr bis 1 Jahr
- ☐ 1 bis 2 Jahre
- ☐ 2 bis 3 Jahre
- ☐ 3 bis 5 Jahre
- ☐ 5 bis 10 Jahre
- ☐ mehr als 10 Jahre

5 **Wie stufst Du Dich, ganz grob gesehen, vom Fachwissen her ein?**

- ☐ Anfänger ohne Vorkenntnisse
- ☐ Einsteiger mit Vorkenntnissen
- ☐ Fortgeschrittener
- ☐ Profi mit Szene- und Hardware-Know-How

6 **Wir wüßten gerne, wieviele Computerspiele Du so im Schrank stehen hast.**

Ich besitze ca. __________ Computerspiele

7 **Wo liegt bei Dir die Kostenschwelle für einen neuen (Spiele)-PC**

- ☐ bis 1000 Mark
- ☐ bis 2000 Mark
- ☐ bis 3000 Mark
- ☐ bis 5000 Mark
- ☐ bis 10000 Mark

8 **Wir wüßten gerne, wieviel Zeit Du mit Deinem Hobby in der Woche verbringst**

- ☐ bis zu 1 Stunde
- ☐ 1 bis 2 Stunden
- ☐ 2 bis 4 Stunden
- ☐ 4 bis 6 Stunden
- ☐ 6 bis 12 Stunden
- ☐ mehr als 12 Stunden

9 **Ist es für Dich wichtig, das POWER PLAY eine PC-orientierte Zeitschrift ist, oder fändest Du es besser, wenn POWER PLAY ein Multiformat-Heft wäre?**

- ☐ PC only
- ☐ Multiformatheft

10 **Hast Du Zugriff auf einen Online-Dienst und wenn ja welchen?**

- ☐ CompuServe
- ☐ AOL
- ☐ T-Online
- ☐ Internet
- ☐ Microsoft-Network
- ☐ habe keinen Zugriff auf einen Online-Dienst

11 **Wieviel Geld gibst Du im Schnitt für den Zugriff auf den Online-Dienst im Monat aus – ohne Telefonkosten?**

- ☐ 10 bis 50 Mark
- ☐ 50 bis 100 Mark
- ☐ 100 bis 300 Mark
- ☐ mehr als 300 Mark

12 **Thema Kosten: Was darf, Deiner Meinung nach, ein modernes Computerspiel maximal kosten?**

- ☐ bis 50 Mark
- ☐ bis 80 Mark
- ☐ bis 100 Mark
- ☐ mehr als 100 Mark

13 **Wie wichtig sind die Anzeigen in der POWER PLAY für Dich?**

- ☐ Kann ich leicht drauf verzichten. Bringt nichts.
- ☐ Gehört zum Heft dazu. Ich schau ab und an mal rein.
- ☐ Anzeigen im Heft finde ich wichtig. Ich nutze diese Seiten regelmäßig um mich über Angebote zu informieren

Anschrift (die Adresse wird nur für die Verlosung verwendet):

Name: Vorname:

Straße:

PLZ/Ort:

Ich bin damit einverstanden, daß die hier gemachten Angaben elektronisch verarbeitet werden. Natürlich werden alle Daten vertraulich behandelt.

Unterschrift: ______________________

14 Wie informierst Du Dich, wenn Du Dir ein neues Spiel kaufen willst?

- ☐ über Tests in Fachzeitschriften
- ☐ Werbung in Zeitschriften
- ☐ TV-Werbung
- ☐ Empfehlung durch einen Freund
- ☐ Leihe mir das Spiel bei einem Verleih-Geschäft und spiele probe
- ☐ über Demos auf einer CD
- ☐ über Homepages der entsprechenden Hersteller

15 Wie regelmäßig kaufst Du die POWER PLAY?

- ☐ Ich habe ein Abo
- ☐ Ich kaufe das Heft jeden Monat am Kiosk
- ☐ Ich kaufe das Heft fast jeden Monat
- ☐ Ich kaufe das Heft gelegentlich
- ☐ Ich kaufe das Heft fast nie
- ☐ Ich bekomme das Heft geschenkt, oder leihe es mir aus

16 Schätze doch mal, wieviele Deiner Freunde, Geschwister etc. Deine POWER PLAY auch noch lesen.

- ☐ Niemand sonst
- ☐ Noch eine(r)
- ☐ Noch zwei
- ☐ Noch drei
- ☐ Mehr als vier

17 Wie wichtig ist für Dich der Inhalt der aktuellen Heft-CD?

- ☐ sehr wichtig, Ich mache den Kauf des Heftes vom CD-Inhalt abhängig
- ☐ wichtig, aber ich kaufe das Heft auch wenn es nichts interessantes auf der CD gibt
- ☐ ist mir egal, ich kaufe das Heft auch so

18 Bewerte die Rubriken der POWER PLAY nach dem Schulnotenprinzip 1 (sehr gut) bis 6 (ungenügend)

Titelbild ________

CD-ROM ________

Editorial ________

Inhalt ________

CD-Inhalt ________

News ________

Previews ________

Tests ________

USA-Berichte ________

Interview ________

Tips & Tricks ________

Erste Hilfe ________

Steckbrief ________

Leserpost ________

Power Data ________

Vorschau ________

19 Wenn Du Zugriff auf einen Online-Dienst hast und schon einmal unsere Homepage gesehen hast, wie würdest Du diese benoten?

Homepage ________

20 Hättest Du gerne noch andere Themen in der POWER PLAY?

- ☐ Kino/Film
- ☐ Comicszene
- ☐ Bücher
- ☐ Musik
- ☐ TV
- ☐ Brettspiele
- ☐ Postspiele
- ☐ Sport
- ☐ andere Themen, nämlich

____

____

____

21 Welche Spielegenres interessieren Dich am meisten?

	Sehr	geht so	gar nicht
Action- und Ballerspiele	☐	☐	☐
Actionadventures	☐	☐	☐
Adventures	☐	☐	☐
Rollenspiele	☐	☐	☐
Strategiespiele (Echtzeit)	☐	☐	☐
Strategiespiele (Runden)	☐	☐	☐
Denk- und Logikspiele	☐	☐	☐
Rennspiele	☐	☐	☐
Jump´n´Runs	☐	☐	☐
Simulationen	☐	☐	☐
Interaktive Filme	☐	☐	☐
Prügelspiele	☐	☐	☐

22 Wie schätzt Du unsere Wertungsqualität ein? Verläßt Du Dich blind auf die POWER PLAY-Wertung?

- ☐ Wertungen sind korrekt und kompetent, ich verlasse mich immer darauf
- ☐ Wertungen sind ganz ok, ich orientiere mich meistens danach
- ☐ Wertungen sind mäßig, ich verlasse mich nie darauf

23 Wie gefällt Dir die optische Gestaltung der POWER PLAY?

- ☐ klasse, gibt´s nichts zu meckern
- ☐ ganz gut
- ☐ zu chaotisch und zu unübersichtlich
- ☐ zu langweilig
- ☐ das Layout ist mir eigentlich egal

24 Wenn Du die POWER PLAY layouten dürftest, was würdest Du ändern, bzw. besser machen?

____

____

____

____

____

25 Wir sind nicht das einzige Fachmagazin am Markt. Welche anderen Zeitschriften kennst, liest, oder kaufst Du?

	kenne ich	lese ich	kaufe ich
PC Action	☐	☐	☐
PC Games	☐	☐	☐
PC Player	☐	☐	☐
PC Joker	☐	☐	☐
Games Illu	☐	☐	☐
Bravo Screenfun	☐	☐	☐

Anderes ______________________________

____

____

26 Wie wichtig ist Dir die Aktualität eines Testberichtes in einem Fachmagazin?

- ☐ Ich will einen Test möglichst früh lesen, auch auf die Gefahr hin, daß das Spiel erst in drei Monaten zu kaufen ist
- ☐ Ich will einen Test erst lesen, wenn das Spiel auch im Laden steht und ich es kaufen kann
- ☐ Ich würde einen späten Test in Kauf nehmen, wenn die Aktualität der anderen Berichte (News, Previews, etc.) gewährleistet ist

27 Findest Du die lockere Ansprache in der POWER PLAY gut, oder möchtest Du lieber eine „seriösere" Tonart?

- ☐ Mir macht es nichts aus, wenn ich mit „Du" angesprochen werde
- ☐ Ich hasse die persönliche Ansprache. Ich bestehe auf einem „Sie".

28 Jetzt noch einige persönliche Fragen. Wie alt bis Du?

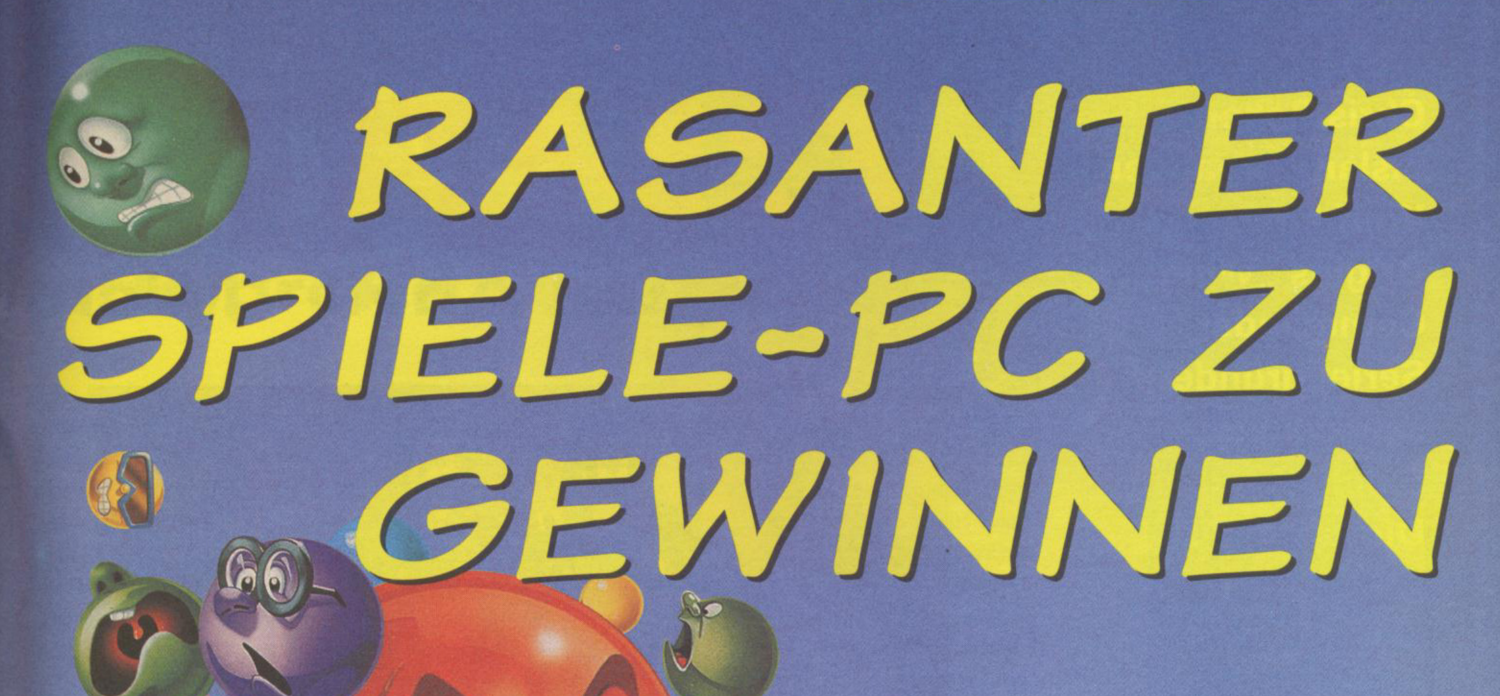
- ☐ 6 bis 10 Jahre
- ☐ 11 bis 13 Jahre
- ☐ 14 bis 16 Jahre
- ☐ 17 bis 19 Jahre
- ☐ 20 bis 24 Jahre
- ☐ 25 bis 29 Jahre
- ☐ 30 bis 39 Jahre
- ☐ 40 Jahre und älter

29 Auf welche Schule gehst Du, bzw. welche Ausbildung machst Du/hast Du gemacht?

- ☐ Grundschule
- ☐ Hauptschule
- ☐ Realschule
- ☐ Gymnasium
- ☐ Hochschulreife/Abitur
- ☐ Lehre
- ☐ Studium
- ☐ Beruf

30 Wieviel Geld hast Du im Monat zur freien Verfügung und gibst Du für die Computerspielerei aus?

	Habe ich	gebe ich für Spiele aus
0 bis 30 Mark	☐	☐
30 bis 60 Mark	☐	☐
60 bis 100 Mark	☐	☐
100 bis 200 Mark	☐	☐
200 bis 500 Mark	☐	☐
500 bis 1000 Mark	☐	☐
mehr als 1000 Mark	☐	☐



SO EINFACH GEHT'S

In der Datei README.TXT (zu lesen z.B. mit „EDIT" unter MS-DOS oder „WordPad" unter Windows 95) findet Ihr alle nötigen Informationen zur Installation, zum Wettbewerb und auch Tips & Tricks. Jeder kann nur einmal mitmachen. Ausgenommen sind Mitarbeiter von Software 2000 und der MagnaMedia Verlag AG. Wer die Daten auf der Diskette fälscht, wird ebenfalls ausgeschlossen. Solltet Ihr keine Heft-CD haben, findet Ihr die SWING-Wettbewerbsversion auch auf der SOFTWARE 2000-Homepage. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Der Wettbewerb geht über insgesamt 10 Level. Immer nach Erreichen des letzten Levels endet SWING automatisch. Wer mit seinem Punktestand zufrieden ist, kann den Highscore dann zusammen mit der Adresse auf einer Diskette (HD 3.5'') speichern und an

Software 2000
Stichwort: SWING & Power Play
Postfach 110
23691 Eutin

senden . Derjenige, der über alle Level hinweg diemeisten Punkte gesammelt hat, gewinnt. ***Einsendeschluß: 15. 08.1997***

1.PREIS

SEH PENTIUM 166 ·MINI TOWER 16MBYTE RAM ·1,2GBTE FESTPLATTE 8-FACH CD-ROM ·2MBYTE GRAFIKKARTE ·TASTATUR ·MAUS

2.-25.PREIS

JE 1X SWING



Mitmachen



SOFTWARE 2000



Chris Roberts, bislang kreativer Kopf hinter Origins „Wing Commander"-Serie, gründete seine eigene Spiele-Company Digital Anvil

CHRIS

Digital Anvil – Micro s



Digital Anvil: John Miles, Erin und Chris Roberts, Tony Zurovec

Brenda Garneau

Unsere US-Korrespondentin führt jeden Monat Interviews mit bekannten Persönlichkeiten der Computerspiel-Branche.

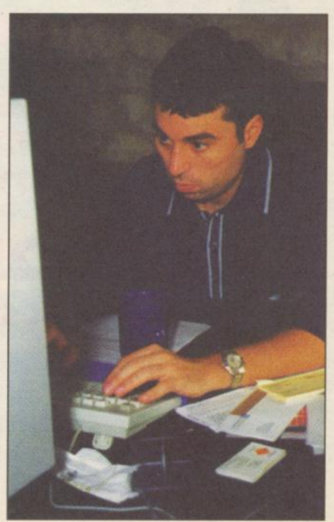
Nachdem Roberts einen Publishing-Deal über mehrere Titel mit Microsoft abgeschlossen hat, die auch als Investoren in Roberts Firma Digital Anvil fungieren, trommelt er nun sowohl einige der führenden Designer der Spiele-Industrie als auch den Film-Director Robert Rodriguez zusammen, die fortan für Digital Anvil arbeiten werden. Online-Multiplayer-Spiele und Interactive Movies sollen die ersten Produkte dieser fruchtbaren Zusammenarbeit werden. Neben Rodriguez, der Filme wie „El Mariachi", „Desperado" und „From Dusk ´Til Dawn" zu seinen Werken zählen kann, sind Chris´ Bruder Erin Roberts (Associate Producer von „Strike Commander", Producer von „Privateer" und Designer/Producer von „Privateer II: The Darkening"), Tony Zurovec (Designer/Producer/Director der „Crusader"-Serie) und John Miles, dessen Name immer dann fällt, wenn in der Computerspielbranche von Sound und Musik die Rede ist und von dessen Grafik-Technologie solche Titel wie „PGA Tour Golf" und die „Wing Commander"-Serie profitierten, mit am Start. Ein klangvolles Line-Up um Design-Veteran Chris Roberts, der sich hinter Bill Gates´ Toren nun die Erfüllung seiner Wunschträume erhofft.



In diesem Studio werden Sounds und Musik für Digital Anvils Spiele kreiert

Power Play: Chris, kannst du mir zunächst einmal erzählen, wie es zu deiner Trennung von Origin kam und wie deine Company Digital Anvil entstand?

Chris Roberts: Ich bin Mitte letzten Jahres gegangen. Origin wurde von Electronic Arts im September 1992 gekauft. Ich hatte zu der Zeit einen Vierjahresvertrag laufen, der eben Mitte letzten Jahres auslief. Ich wollte gewisse Dinge an meinen Produkten verändern, mit einer anderen Methode an die Dinge herangehen. Kleinere Teams, talentiertere Leute und mehr Zeit, um die Spiele fertigzustellen. Ich wollte mich einfach nicht mehr mit Sätzen wie „Wir machen dieses Spiel in neun Monaten, maximal innerhalb eines Jahres" selbst reinlegen. Wir gestehen uns jetzt lieber zwei Jahre zu, um ein wirkliches Killer-Spiel zu erschaffen, als neun Monate zu veranschlagen, um dann ein Jahr Verspätung zu haben. Nachdem ich von Origin wegging, stellte ich mein Team zusammen und redete mit verschiedenen Firmen, von Electronic Arts über Sierra bis zu Microsoft, ob sie unsere Spiele nicht in Zukunft veröffentlichen wollten.



ROBERTS

softs große neue Spielehoffnung

PP: Und du hast dich für Microsoft entschieden...

Chris: Ja. Wir stellten den Kontakt her und Microsoft ging sehr mit unseren Vorstellungen und unserer Ansicht, wohin sich die Zukunft der Spiele entwickeln wird, konform. Ed Fries, der General Manager von Microsofts Entertainment-Bereich, hat da die Zeichen der Zeit ganz richtig erkannt.

PP: Eine Allianz mit Microsoft ist schon eine große Sache. Eure Distribution über den ganzen Planeten wäre damit wohl gesichert...

Chris: Glücklicherweise habe ich mit der „Wing Commander"-Serie, Tony mit seinen „Crusader"-Spielen und Erin mit seiner Arbeit zu „Privateer" eine wirklich großartige Vergangenheit im Spielebereich. So gab es eine ganze Reihe von Publishern, die sehr gerne mit uns gearbeitet hätten.

Ed Fries: Wir von Microsoft denken unsererseits, daß es eine große Sache ist, mit Chris Roberts zusammenzuarbeiten (lacht).

Chris: Wir wollten vor allem jemanden, der schon eine Weile im Geschäft ist und über viel Erfahrung verfügt. Jemanden, der sehr qualitätsbewußt ist, der gewillt ist, genug Zeit und Geld zu investieren, um diesem Qualitätsanspruch gerecht zu werden. Bei Electronic Arts und Origin wurden diese Faktoren nicht immer berücksichtigt, der Zeitdruck war oft groß. Ich will gar nicht sagen, daß es unbedingt ihre Schuld ist. Man ist eben im Zyklus der restlichen Produkte gefangen und um da raus zu kommen, müßte man ein ganzes Jahr lang gar keine Spiele mehr erscheinen lassen. Finanziell ist so etwas natürlich nicht zu vertreten. Bei Digital Anvil können wir von ganz vorne anfangen. Es steht noch nichts auf der Releaseliste, der Produktzyklus kann ganz nach unseren Vorstellungen festgelegt werden. Wir können beispielsweise sagen, „Unser erstes Spiel erscheint in zwei Jahren". Als ich mich mit Ed Fries zusammengesetzt habe, sagte er, „Ich möchte gar nicht, daß Microsoft viele Spiele veröffentlicht. Eher wenige mit einem sehr hohen Qualitätsanspruch, die bei den Leuten einen bleibenden Eindruck hinterlassen. Der Name soll für Qualität bürgen, wir wollen etwas damit bewegen. Ich möchte auf die E3 gehen und von unseren Produkten regelrecht weggeblasen werden. Ich werde mein Möglichstes tun und dabei helfen, daß wir zusammen da hin kommen." Digital Anvil ist also als eine Art Boutique zu sehen, die drei oder vier exklusive Kollektionen pro Jahr verkauft. Wenn die Qualität erst einmal stimmt, wollen wir zu einem Mekka für kreative Talente werden, Leute wie ich, Tony Zurovec oder John Miles sollen angezogen werden, es soll ihr Traum werden, bei einem kleinen, konzentrierten Team wie wir es sind,

CHRIS ROBERTS



Chris hat gut lachen: Nach seinen weltweiten "Wing Commander"-Erfolgen bei Origin wartet der Gigant Microsoft mit den besten Konditionen für seine neue Firma Digital Anvil auf.



Ein typischer Arbeitsplatz im DA-Office

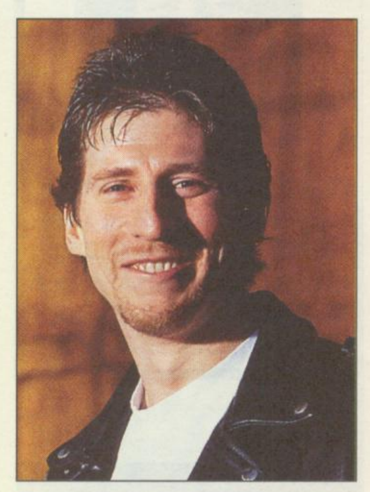


Austin-Charme: Das atmosphärische Firmengebäude

In diesen vier Wänden wird Spielegeschichte geschrieben werden



„Die Verbindung mit Microsoft wird beiden Seiten zugute kommen“



"Crusader"-Vater Zurovec



"Crusader": Der Bösewicht war eine Frau

mitarbeiten zu können. Microsoft nimmt die Spieleindustrie sehr ernst und wir wollen ihnen helfen, die Position des Marktführers in diesem Bereich zu erlangen. Die Verbindung wird also beiden Seiten zugute kommen.

PP: In eurem Presse-Release steht, daß ihr Online-Spiele und Interactive Movies produzieren werdet. Welche Rolle wird dabei das Microsoft Network spielen?

Ed Fries: Die „Internet Gaming Zone“ ist eine gebührenfreie Site, in der man Leute treffen kann, um mit ihnen Multiplayer-Spiele zu zocken, solange diese internetfähig sind, versteht sich. Es werden keine Gebühren beim Spielen anfallen, denn wir denken, daß die Internet-Spielefunktion eine Gratiszugabe zu jedem Programm sein sollte, bei dem sie Sinn macht. Wir werden mit einigen unserer bisherigen Spiele an den Start gehen. „Monster Truck“ und „Golf“ aus dem letzten Jahr beispielsweise, und einer Sammlung von Karten- und Brettspielen, die auch umsonst sind. Wir haben jetzt schon 200 000 User, eine faszinierende Zahl. Ungefähr 2000 User befinden sich in den Abendstunden zugleich auf der Site, die wir ständig erweitern.

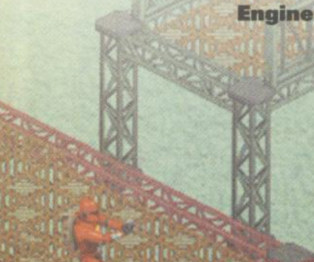
Die Digital-Anvil-Titel werden dort in absehbarer Zukunft auch vertreten sein. Wir sind außerdem gerade dabei, Spieleprogramme zu konzeptionieren, die speziell auf das Internet zugeschnitten sind und die es nicht im Laden zu kaufen geben wird. Jedenfalls werden sie nicht im eigentlichen Sinne im Laden erhältlich sein, im Moment ist es für uns einfach noch ein bißchen früh, darüber zu reden. Überdies wird man dafür ein eigenes Handelsmodell erschaffen müssen. Es muß für die Entwickler schließlich irgendwie eine gewisse Summe abfallen, mit der sie ihre Projekte finanzieren können. Die „Internet Gaming Zone“ ist also ein wesentlicher Bestandteil unserer Strategie, in der Digital Anvil mit Sicherheit eine entscheidende Rolle zukommen wird.



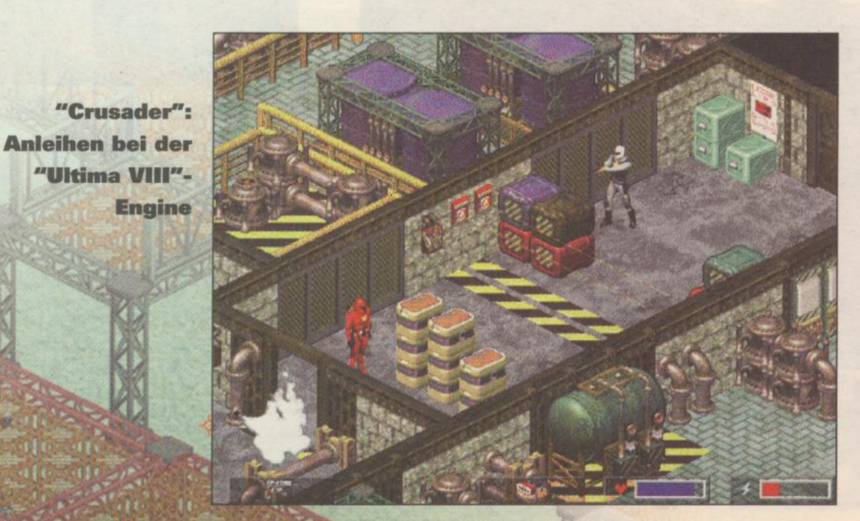
Tony Zurovec brütet über einem Konzept

PP: Chris, es gab allerhand Kritik an den letzten Folgen deiner „Wing Commander“-Serie. Der Name Hollywood fiel dabei immer wieder und daß die Leute in den Videotheken für weniger Geld bessere „Filme“ geboten bekommen würden...

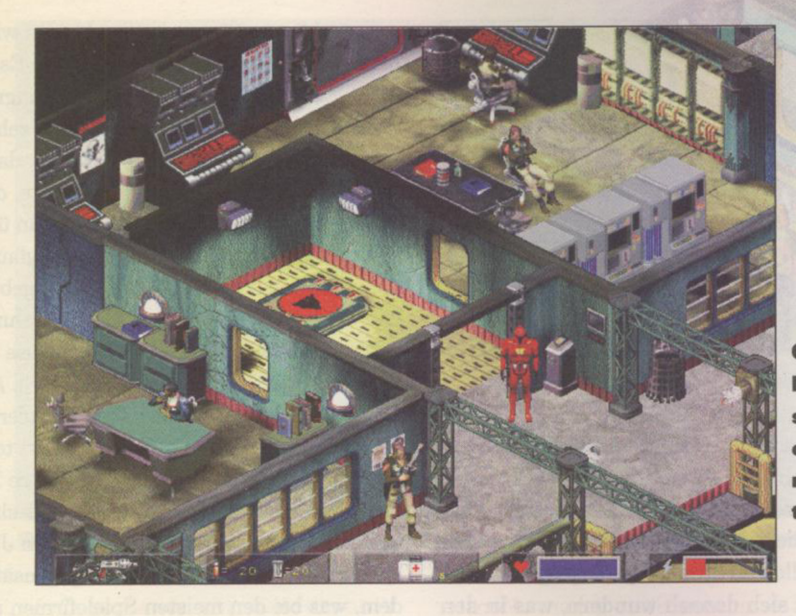
Chris: Hm, ich bin mit dieser Kritik nicht einverstanden. Für mich ist in einem Computerspiel vor allem die Story sehr wichtig, darauf lege ich Wert, seitdem ich selbst angefangen habe zu spielen. Ich habe mit Infocom-Adventures begonnen, die ja rein auf Text basierten. In der nächsten Generation, also in Grafikadventures oder Spielen wie „Wing Commander I“ übernahmen handgemalte Animationen die Rolle des Geschichtenerzählens, während die Action in 3D stattfand. Für mich ist die Umsetzung einer Story in einen Film eine subtilere Methode, eine Geschichte zu erzählen. Der Film ersetzt die Animationen, damit einige zusätzliche Ausdrucksformen und mehr Charakter ermöglicht werden können. Das alles hat natürlich mit dem Spiel selbst wenig zu tun. Für mich ist es mehr so wie die Umstellung von VGA auf SVGA. Es ist nur eines der vielen Mittel, mit denen man das Spielerlebnis noch verbessern kann. Das Problem der letzten zwei oder drei Jahre ist, daß viele Leute einfach nur einen kompletten „Film“ als Spiel verkauft haben. Keine Spur von Spiel. Somit haben die Filmsequenzen einen schlechten Ruf bekommen. Du zum Beispiel, Brenda, hast mir gesagt, daß du „Wing Commander III“ gut fandest. Bei „Wing Commander IV“ würde ich eher kritisieren, daß EA das Ganze in weniger als einem Jahr fertiggestellt haben wollte, was von vorn herein die Verwendung einer neuen Technologie ausschloß. Wir haben also die ganze Zeit damit verbracht, den Wert unseres Produktes irgendwie zu erhöhen, damit die Kunden etwas für ihr Geld geboten bekommen. Mit Digital Anvil werden wir in einer Position sein, in der wir so etwas nicht machen werden müssen. Hier kann ich dir eine großartige Story, eine großartige Technologie und ein großartiges Gameplay gleichzeitig bieten. Wenn man die Kritik zu „Wing Commander IV“



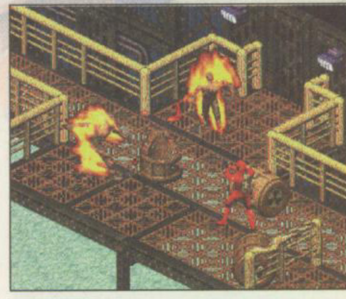
"Crusader": Anleihen bei der "Ultima VIII"-Engine







Crusader: Im Rebellenstützpunkt erhieltet Ihr neue Aufträge



Crusader: Fritierte Gegner

zusammenfaßt, heißt es immer wieder: „gute Story, aber die Engine ist der des dritten Teils zu ähnlich". Ich möchte nicht, daß mir so etwas noch einmal passiert, daß ich noch einmal zu so etwas gezwungen werde. Die Möglichkeiten, genau das zu vermeiden, sehe ich jetzt bei Microsoft.

Wenn man Spiele im Allgemeinen betrachtet, ist die Story, das Einbinden des Spielers in die Geschehnisse, eine Welt, ein Universum, immer ein sehr wichtiger Bestandteil, egal ob es sich dabei um Rollenspiele, Adventures oder Actionspiele handelt. Man darf dabei nur nie vergessen, daß die Cinematics und der ganze Filmkram nie das Gameplay ersetzen sollte, diese Dinge sollten lediglich dazu dienen, das Gameplay zu unterstützen, das Erlebnis reichhaltiger zu machen. Ich glaube also wirklich nicht, daß meine Art, eine Story zu erzählen, der falsche Weg ist. Ich wurde nur in die unglückliche Lage versetzt, entscheiden zu müssen, welcher der beiden Komponenten die größte Aufmerksamkeit zukommen soll. Jetzt muß ich diese schwere Wahl nicht mehr treffen. Ich kann jeden Aspekt berücksichtigen und dabei wachsen.

PP: Eine Sache ist einzigartig bei Digital Anvil. Ihr habt einen echten Director, nämlich Robert Rodriguez, in euren Reihen...

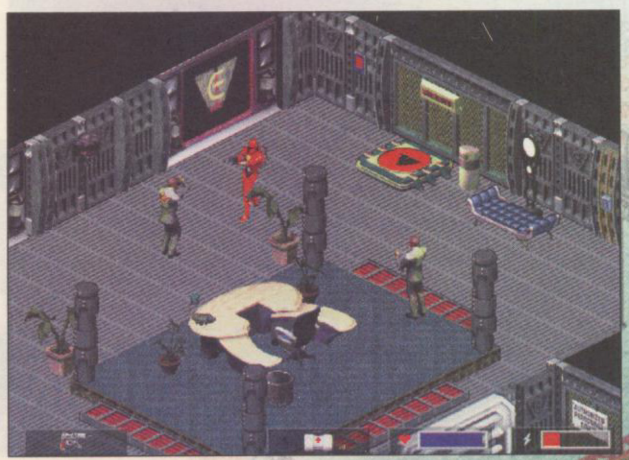
Chris: Stimmt. Ich kenne Robert seit fünf Jahren. Er lebt in Austin und ist auch dort geboren, wir bewegten uns privat in der gleichen kreativen Szene. Bei den Arbeiten zu „Wing III" habe ich schon einige Zeit mit ihm verbracht, da ich mir damals nicht ganz sicher war, ob ich selbst Regie führen soll. Schließlich habe ich es getan, doch Robert war einer meiner Wunschkandidaten. Das war noch vor seinem großen Erfolg in Hollywood. Er interessiert sich sehr für Spiele, also bot es sich geradezu an, daß wir jetzt bei Digital Anvil etwas zusammen machen. Er kann mit einem sehr kleinen Budget großartige Geschichten erzählen. Wir zählen sehr auf ihn, denn wir wollen definitiv den Produktionsstandard eines „Wing IV" erzielen, jedoch nicht zum gleichen Preis, wenn ich es einmal so ausdrücken darf. Wir betrachten uns als kreative Gruppe, die alle Aspekte der Unterhaltung abdecken kann. Ob die Leute vor einem Bildschirm, vor einer Kinoleinwand oder vor einer Musikanlage sitzen ist doch egal – es zählt einzig nur gute Unterhaltung zu liefern. Wenn wir es schaffen ein Universum zu kreieren, das zu einem exzellenten Spiel verhilft, kann das genauso gut ein guter Kinofilm werden. Robert wird uns dabei unter die Arme greifen. Wir sind gerade in einer sehr frühen Phase eines Projektes, das wir als Spiel und als Film herausbringen werden. „Star Wars" ist ein klassisches Beispiel. Jeder liebt es so sehr, daß er es kaum erwarten kann, sich die Filme nochmal im Kino anzuschauen, egal wie oft er sie vorher schon gesehen hat. Diese Leute spielen auch die Lucas-Arts-Spiele und lesen die Bücher zu diesem Thema. Wir sehen uns als Company, die es sich zum Ziel gemacht hat, Unterhal-



Crusader: Die Rebellenbar



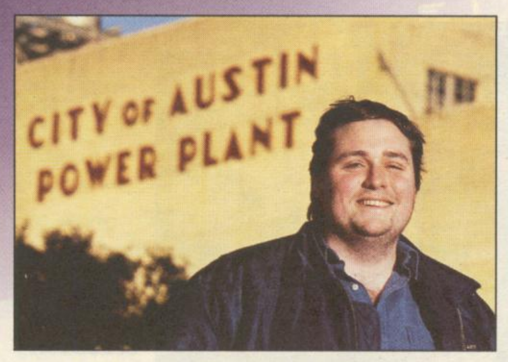
Crusader: Viel Action, wenig Puzzles



Crusader: Im Büro der Konzernbosse wird aufgeräumt



„Microsofts Vorhaben unterscheiden sich gänzlich von denen einer Firma wie EA"



Chris´ "kleiner" Bruder Erin Roberts



Privateer 2 (1996)

tungserlebnisse zu schaffen, die jegliche Bindung an ein einzelnes Medium überwinden können. Das ist unser hochgestecktes Ziel. Unser Hauptaugenmerk liegt dabei auf der PC-Unterhaltung, die Leute sollen 30 Stunden gefangengenommen werden und sich danach wundern, was in den letzten zwei Wochen mit ihnen passiert ist (lacht).

PP: Wenn du dich alleine in deinem Kämmerlein befindest, Chris, denkst du dann nicht manchmal angstvoll, „Ich habe eine immens erfolgreiche Serie geschaffen, hoffentlich gelingt es mir ein zweites Mal"?

Chris: (Lacht) Nein, dazu bewegt sich alles zu schnell. Wenn man Computerspiele macht, denkt man sich ständig, „ich muß daran glauben, daß ich das schaffe", das Motto heißt, „Ich denke, ich schaffe das". In Wirklichkeit weiß man das vorher nie so genau, man muß ja erst einmal programmieren. Man hofft nur, das Spieldesign wird klappen, aber man ist sich nicht sicher. Es ist also nicht verwunderlich, daß Spieldesigner, die bereits ein oder zwei Erfolge feierten, sehr zuversichtlich in ihr nächstes Projekt sind, da ja alles immer nur auf den Glauben aufbaute, daß man es schaffen kann. Es ist, wie wenn man über eine Schlucht laufen kann, nur weil man glaubt, man kann es. Das wichtigste ist eine Umgebung, die einem erlaubt, sich genug Zeit zu nehmen, um Fehler zu vermeiden. In gewisser Weise träumte ich also schon immer von Digital Anvil. Auch für die anderen wie Tony und meinen Bruder Erin ist diese Vorstellung sehr attraktiv. Es ist toll sagen zu können, „wir werden uns die nötige Zeit lassen, gute Spiele zu machen" und, „wir sind nicht 30 Leute, sondern nur vier im ersten Jahr und später max. acht ." Das ist sehr gegensätzlich zu dem, was bei den meisten Spielefirmen passiert.

PP: Es wird viel über die Pläne von Microsoft im Spielmarkt geredet...

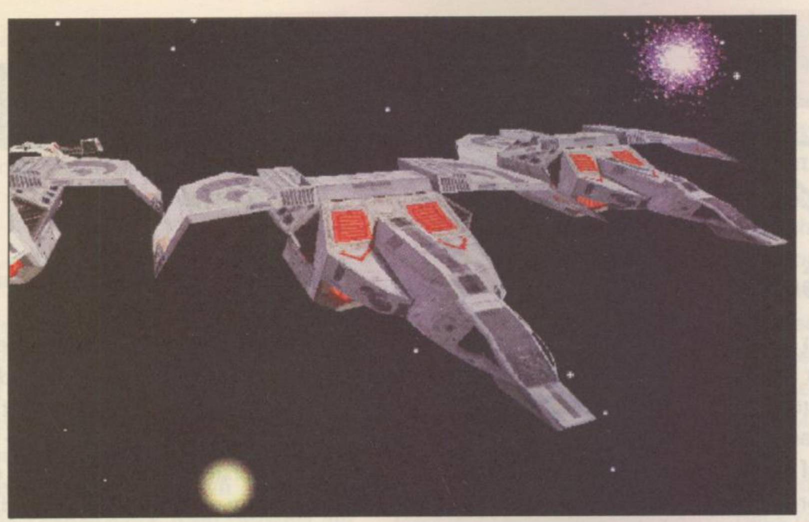
Chris: Ja, Microsofts Vorhaben unterscheiden sich gänzlich von denen einer Firma wie EA. EA tendiert dazu, kleinere Firmen aufzukaufen und sie sich danach einzuverleiben, wodurch keine Individualität bewahrt werden kann. Microsoft macht das anders. Sie sagen „laß uns mit den talentiertesten Leuten eine Partnerschaft eingehen, belasse ihnen ihre gewohnte Umgebung, lasse sie ihre maximal mit 40 bis 50 Leuten bestückte Firma haben. Sie müssen ihre Identität bewahren. Dann geben wir ihnen den finanziellen Rahmen, um gute Spiele machen zu können, übernehmen die Distribution und das Marketing." Sie möchten nicht, daß wir Angestellte werden, was ja in der übrigen Unterhaltungsindustrie auch kein Usus ist. Musiker sind auch keine Angestellten der Plattenfirma. Sie haben einen Vertrag mit ihnen und so sieht es auch bei den Filmemachern oder Leuten aus, die für das Fernsehen arbeiten. Nur so entsteht der Sinn für kreative Freiheit und Unabhängigkeit, ohne auf die finanzielle Stärke und Macht einer Firma wie Microsoft verzichten zu müssen. Es gibt auch schon einen Trend unter den erfahreneren Designern in diese Richtung zu verzeichnen. Alte Strukturen beginnen aufzubrechen und erneuern sich in anderer Form sozusagen.



Privateer 2: Erin überraschte mit einer schnellen und schönen Engine



Bei den Videos ließ Erin sich vom Werk des Bruders beeinflussen



Wing Commander IV: Enttäuschend wenig Neues für die Serien-Fans

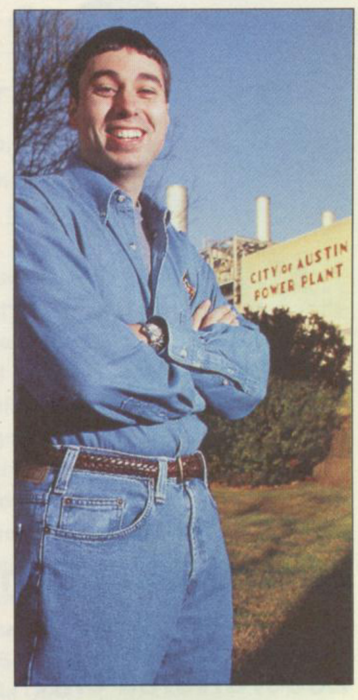
PP: Welcher Art werden deine neuen Projekte sein, Chris?

Chris: Ich kann dir nur eine vage Beschreibung geben. Mehr kann ich jetzt noch nicht verraten, da wir uns mit allem noch in absoluten Anfangsstadien befinden. Wir beginnen mit gleichzeitig drei Projekten und unser Ziel ist es, in jedem Jahr drei bis vier Titel herauszubringen. Das erste Produkt ist ein 3D-Space-Combat-Exploration-Spiel mit einem ähnlichen Präsentationsstil wie „Wing Commander“ oder „Privateer“, jedoch mit einer sehr, sehr starken Multiplayer-Komponente, einem ganzen Universum im Internet. Es wird ein einzigartiges und erfrischend neues Interface bieten, das eine Art „Wing Commander“-Spiel einfacher zugänglich macht. Wenn man nicht von vornherein mit Flugsimulatoren vertraut ist, ist es sicher ein wenig schwer, mit einem solchen Spiel zurechtzukommen. Ich denke, daß Spiele wie „Diablo“ oder „Command&Conquer“ gerade deswegen so viel Erfolg hatten, weil sie es geschafft haben, durch leichte Zugänglichkeit zwei echte Spezialisten-Genres wie Rollen- und Strategiespiele für eine breitere Spielergemeinde zu eröffnen. Sie sind beide leicht zu erlernen und zu spielen. Der Zugang war zwar leicht, was noch lange nicht heißt, daß diese Spiele weniger Tiefe als andere besaßen. Man verstand es brillant, dem Spieler die Anfangsangst, die erste Hemmschwelle zu nehmen. Das wollen wir auch erreichen. Dieses erste Projekt wird zwar in Ansätzen vertraut sein und doch wesentlich Neues bringen. Für mich war es logisch, solch ein Spiel für Digital Anvil zu machen, da ich für diese Art Spiele bekannt bin. Ich bringe diesmal nur eine Menge Dinge ein, bei denen die meisten Leute erst einmal die Augenbrauen hochziehen werden. Es wird jedenfalls nichts in der Art werden, die man von einem „Wing Commander V“ erwartet hätte. Das wird großartig. Das zweite Produkt ist ein Echtzeit-, 3D-, Strategiespiel mit Flottenkämpfen, Ressourcenmanagement und Forschung. Ganz sicher wird auch hier der Schwerpunkt auf der Multiplayer- und Internet-Komponente liegen. Es wird definitiv kein „Command&Conquer“ oder „Warcraft“-Klon werden. Wir werden bei Digital Anvil auf keinen Fall Spiele machen, die so ähnlich wie die eines anderen Herstellers sind. Wir werden uns auch im Action- und Strategie-Genre bewegen, aber wir werden niemanden zu kopieren versuchen. Das dritte Spiel ist Tony Zurovecs Projekt, eine Art 3D-Action-Spiel mit einem „Car Wars“-Feeling, das 50 Jahre in der Zukunft spielt. „Crusader“ war ja ebenfalls schnelle Action mit vielen Dingen, die explodieren. Das funktioniert immer. Tony mag diese schnellen Action-Spiele, aber ich denke, diesmal wird er etwas abliefern, das mehr Tiefgang als „Crusader“ hat. Die Gesellschaft ist am Zerfallen, der Spieler fährt als ein Typ durch die Gegend, der jede Art von Job annimmt. Er wird sein Auto immer mehr aufmotzen, Waffen anschrauben und für allerlei Furore sorgen. Das erste Spiel ist für den Herbst 1998 vorgesehen, das zweite irgendwo dahinter, aber noch im gleichen Jahr und das dritte am Anfang des Jahres 1999.

PP: Wenn du rein hypothetisch irgendeinen Spieledesigner in dein Team aufnehmen könntest, wer würde das sein?

Chris: (Lacht) Oh, Gott! Wahrscheinlich wäre es ein Stechen zwischen Peter Molyneux und Larry Holland. Ich war schon immer tief beeindruckt von Peter Molyneux´Arbeit und Larry Holland hat, vor allem in den alten Tagen von „Battle Hawks 1942“ wirklich großartige Spiele ins Leben gerufen. Einige seiner Sachen haben mich zu “Wing Commander” inspiriert, im Gegenzug erkannte ich einige Elemente von mir bei „X-Wing“ wieder.

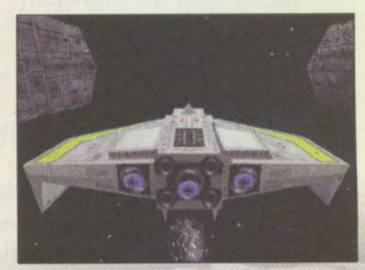
Brenda Garneau/fh



Chris Roberts hat neue Power getankt und ist hochmotiviert



Wing Commander IV



Wing Commander IV

Power Post


Peter Steinlechner

Sommer, Sonne, Sonnenschein – lädt das nicht zum Schreiben eines Leserbriefes ein? Genug gedichtet: Hier wieder die aktuelle Power Post!

SO ERREICHT IHR UNS

Post:
MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Power Post
Postfach 1304
85531 Haar bei München
Fax:
089/4613-5046
eMail:
75162.405@compuserve.com

Bei eMails bitte unter Betreff das Kennwort Power Post angeben. Wir behalten uns vor, Leserbriefe gekürzt zu veröffentlichen.

Soundtrack

Ich interessiere mich als großer Musikfan für die Soundtracks aus Computerspielen. Nur muß ich leider feststellen, daß diese Tracks, wenn es zu einem Spiel mal Musik auf CD geben sollte, nur sehr schwer oder gar nicht aufzutreiben sind. Wenn ich in Geschäften nachfrage, bekomme ich nur ein verwirrtes und unwissendes Gesicht zu sehen. Selbst im Soundtrack-Spezialversand kann man diese Scheiben nicht kaufen. Ich frage mich, warum? Wenn sich ein Spiel gut verkauft und sich die Musik für eine Soundtrack-CD eignet, warum kann man sie dann nicht im Laden kaufen? Die einzige Ausnahme ist jetzt „Command & Conquer" mit der CD. Bei „The Dig" bin ich nur durch Zufall rangekommen. Bei „Turrican" oder „Wing Commander" ist es hoffnungslos. *Stefan Jarosiewicz, Darmstadt*

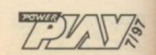
Da können wir leider nicht weiterhelfen. Uns geht's nämlich genauso: Auf Soundtrack-CDs von Spielen stoßen auch wir nur zufällig. Vielleicht ändert sich das ja, falls der „Command & Conquer"-Sampler ein Erfolg wird. Eventuell wachen die dann Hersteller auf und versuchen ebenfalls, mit ihren teilweise exzellenten Kompositionen eine handvoll Dollar nebenbei zu verdienen. Außerdem finden sich bei immer mehr Spielen statt lauer GeneralMIDI-Klänge gleich Audiotracks auf dem Silberling; die kannst Du so, wie sie sind, in Deinen CD-Player schieben.

Gewaltsam

Da schlage ich die Power Play 05/97 auf und was sehe ich im Editorial? Einen Versuch, das Computerspielebusiness moralisch ins rechte Licht zu rücken! Ich lasse jetzt keinen Kommentar über die Medien in diesem Leserbrief aus, sondern gehe direkt auf das von Euch gesagte ein. Ja, es ist falsch ein Spiel durch möglichst hohe Blutanteile verkaufen zu wollen. Leider Gottes ist es aber genau das, was die 10-16jährigen an diesen Spielen so fasziniert. In meinem Wohnort gab es bei einem Computerhändler für eine Weile die Möglichkeit, ein längst indiziertes Ballerspiel von 3D Realms für einen kleinen Betrag im Netz zu spielen. Der Händler bewarb das sogar im Fenster. Diese Möglichkeit wurde vor allem von der oben genannten Altersgruppe genutzt und auf meine Frage, wie das denn mit der Legalität so wäre, versicherte man mir, daß dies alles in Ordnung sei, da man für die unter 16jährigen (!) eine Einwilligung der Eltern verlange. Irgendwann trat dann das Jugendamt in Erscheinung, mit der Folge, daß der Titel nicht mehr gespielt werden durfte. Seitdem gibt es weiterhin die Möglichkeit dort zu spielen, aber halt nur noch Rennspiele und ähnliches. Die Folge: Es sind nicht mehr halb so viele Jugendliche anwesend. Auch heute spiele ich noch sehr gerne ein Soiel von id (wiederum: indiziert) mit Freunden im Netzwerk, aber dabei geht es uns nicht mehr ums Blut, sondern viel mehr um den Wettbewerb, wer denn besser ist. Natürlich kommen auch dabei Sätze zustande wie: „Mann, ist der geil zerplatzt!", was dann aber doch mehr situationsbedingt ist. Genauso gerne spielen wir „C&C II" oder „Diablo". Für diese ganzen 3D-Programme ist doch eine gewisse Reife des Spielers von Nöten, daher ist eine Zugangseinschränkung von der BPjS meines Erachtens nur ein kläglicher Versuch seitens des Staates, der sein Ziel aber gänzlich verfehlt.

Philip Kempermann, Oberursel/Ts.

Indizierte Spiele sind nicht verboten, sondern dürfen nur Kindern und Jugendlichen unter 18 Jahren nicht zugänglich gemacht und außerdem nicht mehr beworben werden. An sich wäre das kein Problem, nur bedeutet die Indizierung heutzutage, daß kaum ein Händler die betroffenen Programme mehr im Regal hat und nur unter dem Ladentisch verkauft. Die großen Kaufhausketten akzeptieren indizierte Software überhaupt nicht. Die einzige Lösung wären bei der momentanen Situation Läden, in die nur Erwachsene dürfen; daß diese „Videotheken"-Lösung nicht der Weisheit letzter Schluß ist, kann wohl jeder nachvollziehen. Dazu kommt die altbekannte Tatsache, daß indizierte Software gerade für jüngere Spieler den Reiz des Verbotenen ausübt.



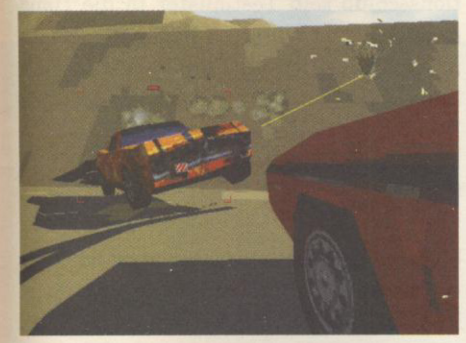
Manchmal gibt es Probleme, für die sich keine einfache Lösung finden läßt. Vermutlich müssen wir mit der derzeitigen Situation noch länger leben. Schade, daß ausgerechnet hierzulande die strengsten Gesetzesvorschriften für Computerspiele gelten.

Afrolook in 3D

Seit ich stolzer Besitzer einer 3Dfx-Karte bin, suche ich immer (auch im allerkleinsten Preview) nach dem Hinweis auf geplante Beschleunigervarianten. Und so etwas las ich in Eurer Vorschau auf „Interstate 76". Um so enttäuschter war ich nach dem Lesen des Testberichts: Kein Hinweis auf Unterstützung oder geplante 3Dfx-Patches, wenigstens im Extrakasten hätte doch was stehen können. „Comanche 3" im letzten Heft wurde da viel genauer betrachtet. Da stand sogar, warum der Voodoo-Chip nicht unterstützt werden kann. Klar, Ihr könnt nicht einen Bericht wie den anderen runterleiern, aber die technische Seite der Programme sollte regelmäßig zumindest im Wertungskasten unter „Extras" angegeben sein.

Jochen Gind

Von „Interstate 76" gab es bis zum Redaktionsschluß dieser Ausgabe noch keinen Patch mit 3D-Unterstützung, obwohl der nach offiziellen Angaben von Activision bereits Mitte Mai hätte fertig sein müssen. Falls alles klappt, findet Ihr das Update auf der nächsten Power-Play-CD.



„Interstate 76": Noch gibt es keine 3D-beschleunigte Variante

Prozessor-Power

Der Grund meines Schreibens ist der, daß ich mich über „Erste Hilfe: Original ist Original" geärgert habe. Daß der Cyrix ein Imitat ist, wollen wir mal dahingestellt lassen, aber mit Sicherheit ist er sehr leistungsfähig und kein Häufchen Stroh! Preislich betrachtet habt Ihr natürlich recht, Intel ließ sich die Prozessoren schon immer in Gold aufwiegen. Um es kurz zu machen: Ich halte die Behauptung, Cyrix-, IBM-, AMD-Prozessoren seien des öfteren inkompatibel, für sehr weit hergeholt und stark übertrieben. Ich besitze einen 166+ und hatte bislang keine Probleme. Ein Tip: Testet doch in Zukunft auf Cyrix- und AMD-Chips, die sind mindestens genauso leistungsfähig wie der Pentium, aber einiges billiger. Noch einen Vorteil hätte man davon: Ihr könntet bei Tests auf Inkompatibilitäten hinweisen und so verhindern, daß preisbewußte Leser ihr Geld zum Fenster hinausschmeißen.

Michael Klatt, eMail

Leider gibt es nach wie vor Spiele, die die Zusammenarbeit mit Prozessoren von Cyrix oder AMD verweigern und auf „Intel Inside" bestehen. Von daher ist unsere Feststellung in der „Ersten Hilfe" alles andere als weit hergeholt. Daß die Chips dieser beiden Hersteller sonst ein sehr überzeugendes Verhältnis von Leistung zu Preis bieten, ist wieder eine ganz andere Geschichte. Lies Dir zu dem Thema bitte auch die Ausführungen von Thomas zum „K6" im Supportteil durch.

Oldies

Als ich mal wieder meine Sammlung der PP-Heft-CDs anschaute und auf die alten Demos stieß, kam mir der Wunsch, einige dieser alten Programme, die vor meiner PC-Karriere entstanden sind, einmal zu spielen. Also schnell zum Händler gerannt und auf dem Wühltisch gekramt, doch leider ohne Erfolg. Darauf habe ich den Verkäufer gefragt, aber der konnte mir auch nicht helfen. Ich bin also völlig ratlos, wo ich solche Perlen wie „Superhero League of Hoboken" bekommen könnte und hoffe, daß Ihr mir sagen könnt, wo ich sie finde.

Patrick Meister, München

Sobald die Spielehändler ein Programm aus den Regalen geräumt haben, ist es schwierig bis unmöglich, trotzdem noch an den Titel heranzukommen. Teilweise hat selbst der Hersteller bzw. der deutsche Vertrieb keine Kopien mehr davon. Meist verbleibt als letzte Hoffnung nur das gezielte Absuchen von Flohmärkten, Second-Hand-Spieleläden, Kleinanzeigen oder Ramschtischen in Kaufhäusern. Sammler und Jäger kommen dabei auf ihre Kosten. Wem solche Shopping-Touren zu anstrengend sind, wird vielleicht auf Compilations fündig, wie sie entweder Drittanbieter oder die Hersteller vertreiben.
Mit „Hoboken" dürfte es allerdings besonders schwierig werden: Obwohl das Programm gut ist, war es kein besonders großer Erfolg und wurde auch von den Händlern nur zurückhaltend geordert. Große Restbestände wirst Du davon kaum auftreiben können.

Stargunner

Auf der Power-Play-CD 02/97 habe ich im DOS-Menü eine sehr interessante Entdeckung gemacht: Das Programm „Stargunner". Da ich eigentlich schon immer Eure Zeitschrift lese und die Demos ausprobiere, hatte ich schon manchen Ehestreit mit meiner Frau, die eigentlich mit dem PC nicht viel zu tun hat. Doch seit „Stargunner" ist alles anders: Einige durchgezockte Nächte gehören einfach ab sofort bei Ihr dazu. Nun meine Frage: Woher bekomme ich die Vollversion dieses Programms? Ich habe schon jeden Computerladen durch, doch „Stargunner" konnte ich bislang nicht finden. Im Nachspann dieses Spiels sieht man zwar eine Anschrift und einen Preis von 29,95 US-$, aber beides bezieht sich nur auf die USA.

Markus Katzuba, Hattingen

„Stargunner" von Apogee ist zwar ein Sharewarespiel, ist aber in wirklich gut sortierten Spieleläden problemlos zu finden. Kaufhäuser oder Medienmärkte durchstöberst Du wohl vergeblich. Falls Du bei der Suche kein Glück hast, bleibt als letzte Möglichkeit nur der Eigenimport aus den USA.

Wertungen

Eigentlich ist Power Play ja wirklich super, aber einige merkwürdige Wertungen in letzter Zeit lassen mich diesen Brief schreiben. Während andere Zeitschriften Spiele gut bewerten, stuft Ihr sie nur mittelmäßig oder schlecht ein. Redet Euch jetzt bitte nicht raus, Ihr würdet einfach strenger bewerten, weil ich viele Spiele nennen kann, bei denen Ihr mit den anderen Zeitschriften einer Meinung seid. Es ist nur bei einigen Titeln ein Riesenunterschied. Wenn sich hier bald nichts ändert, muß ich leider eine andere Zeitschrift kaufen.

Julian Süß, München

Bei der monatlichen PP-Wertungskonferenz richten wir uns nicht nach der lieben Konkurrenz, sondern einzig und allein nach unserem redaktionellen Wissen und Gewissen. Daß sich das in Einzelfällen mit der Punktvergabe unserer Magazine deckt, ist nur logisch. Grundsätzlich gilt: Mittelmäßi-

ge oder gar schlechte Spiele bekommen genau die Wertung, die sie verdienen – hart, aber gerecht. Das ist unumgänglich, wenn wir weiterhin aufrichtige Kaufempfehlungen liefern möchten. Das erste Halbjahr 97 war arm an echten Highlights und geht kaum als glanzvolle Epoche in die Geschichte der Computerspiele ein. Deshalb geben wir uns aber noch lange nicht mit dem Mittelmaß zufrieden und verschieben unsere Wertungsmaßstäbe saisonbedingt nach unten.

Weltraumkneipe

Seit „Monkey Island" herrscht ja wohl tote Hose bei wirklich witzigen Adventures. Aber in der Ausgabe 04/97 las ich den Testbericht zu „The Space Bar", das ja wohl schon sehr witzig zu sein scheint. In dem Kasten „Gimmicks" las ich, daß es zu dem wohl besten SciFi-Buch, nämlich „Per Anhalter durch die Galaxis" von Douglas Adams ein Spiel gibt. Stimmt das, und wenn ja, wo zur Hölle kann ich es kaufen bzw. welche Softwarefirma vertreibt es?

Boris Rautenberg, Elmshorn

„Hitchhikers Guide to the Galaxy" ist ein Uralt-Textadventure und stammt von der legendären, aber schon lange bankrotten Spieleschmiede Infocom. Momentan gibt es im gutsortierten Fachhandel eine Compilation von Legend, die neben dem „Hitchhiker" auch andere alte Infocom-Adventues bietet. Falls sich übrigens jemand wundert, warum „The Space Bar" noch nicht in den Läden aufgetaucht ist, obwohl der Test schon einige Zeit zurückliegt: Auch bei „Rocket Science", dem Hersteller und Distributor des Spiels, schlug kurz nach unserem Test der Pleitegeier zu. Nach einigem Hin und Her, was denn mit der vollständig fertig programmierten „Space Bar" geschehen soll, hat Bomico die günstige Gelegenheit beim Schopfe ergriffen und wird das abgedrehte Adventure hierzulande auf den Markt bringen.

Handbuch

Ich habe mir nun endlich eine Orchid-3D-Grafikkarte gekauft und bin restlos begeistert. Es war auch „MechWarrior 2" von Activision in einer 3Dfx-Version dabei. Ein Superspiel, nur – wie genau funktioniert es? Es ist leider eine englische Version, der kaum Informationen beigefügt sind, um was es im Einzelnen geht. Es gelingt mir daher nicht, die Mission zu erfüllen.

Stefan Graf, Hannover-Münden

Normalerweise liegen bei Hardware-Bundles die Handbücher als PDF-Datei bei, die man mit dem „Acrobat Reader" direkt am Bildschirm lesen kann. Allerdings sind diese Texte fast immer in englischer Sprache gehalten, was hierzulande oft zu Verärgerung bei den Kunden führt. Uns erreichen immer wieder Leserbriefe mit derartigen Beschwerden über die Hersteller, vielleicht fällt der einen oder anderen Firma ja eine bessere Lösung ein.

Potz Blitz

Eigentlich habe ich die Leserzuschriften zum Thema „Überbewertung von Multiplayer-Optionen" eher mit einem Lächeln betrachtet und hatte nicht den Eindruck, daß Ihr bei irgendeiner Spielbewertung etwas falsch gemacht habt. Aber als ich dann bei „Air Warrior 2" den Power-Play-Volltreffer sah, war ich doch sehr verständnislos. Fast Euer ganzer Bericht kreist um die Multiplayer-Optionen im Internet. Eigentlich bin ich der Meinung, daß ein



„Air Warrior 2": Zu wenig Solospaß für den PP-Volltreffer?

Spiel nur dann das Prädikat verdient hat, wenn es in allen Kategorien eine runde Sache ist. Das scheint aber bei Grafik, Sound und Singleplay nicht der Fall zu sein. Ich kann es leider überhaupt nicht verstehen, warum Ihr diesem Spiel, bei dem sich doch die Grafikkarte schämt, die Bilder zu errechnen, einen Volltreffer gebt. Zwar ist es für mich verständlich, daß bei einem Spiel Mann gegen Mann die Nerven vor Spannung und Spaß nur so kribbeln, aber macht das wirklich eine 43% Solowertung wett?

Tim Hilden, Odenthal

Power Play vergibt den begehrten „Volltreffer" grundsätzlich ab einer Wertung von 85 Spielspaß-Punkten aufwärts, egal, ob das Programm die im Solo- oder im Multiplayermodus erreicht. Programme wie „Air Warrior 2" entwickelt der Hersteller von vornherein nur für Netzwerke oder das Internet – Solospieler soll das Programm nicht ansprechen, und das steht ausdrücklich im Test und wird mit der geringen Solowertung ausgedrückt. Deshalb ist der „Volltreffer" trotz der wenig überzeugenden Grafiken verdient. Umgekehrt gilt schließlich das gleiche Prinzip, auch wenn es da selbstverständlich ist: Keinem wirklich guten Adventure verweigern wir wegen fehlendem Multiplayer-Spaß das verdiente Prädikat.

Knastkamera

Normalerweise lese ich zuallererst die Seite, auf der Ihr Kommentare zu den aktuell getesteten Spielen abgebt. Das ist fast immer witzig, und man weiß dann wesentlich besser einzuschätzen, was der jeweilige Redakteur für persönliche Vorlieben und Abneigungen hat. In der letzten Ausgabe habe ich mich allerdings gewundert, daß niemand von Euch „Dungeon Keeper" genannt hat. Wenn das Spiel wirklich so gut ist, hätten es doch zumindest ein oder zwei Tester erwähnen müssen. Oder findet Ihr das Programm doch nicht so gut?

Thorsten Emmerich, eMail

Wie jede Zeitschrift wird auch Power Play nicht am Stück geschrieben und gedruckt. Im Fall von „Dungeon Keeper" war es schlicht und einfach so, daß die „Knastkamera" schon vollständig zu Papier gebracht war, bevor uns Peter Molyneux kurz vor Redaktionsschluß sein Testmuster in die Hand drückte. Unter normalen Bedingungen hätten mit Sicherheit mehrere Redakteure die furiosen Kellermeister zu ihren persönlichen Monatsfavoriten ernannt.

Buggy

Eines stört mich sehr momentan: Ich habe mir in letzter Zeit ziemlich viele neue Spiele gekauft, und immer wieder muß ich wenig später aufs Internet und Updates sowie Patches besorgen. Wenn ich in ein paar Jahren wieder Lust auf die Programme habe, wie komme ich dann an die Updates?

Manni Baumgart, eMail

Das ist für so manchen Sammler ein echtes Problem: Gerade die Spieler, die sich die Programme gleich nach Erscheinen besorgen, sind die dummen und kommen später wohl kaum an die Patches – es sei denn, sie haben auch unsere Heft-CD, auf der befinden sich schließlich so gut wie alle Updates.

DIE SPEZIALISTEN

- **Schritt-für-Schritt-Anleitungen**
- **Workshops**
- **Tips&Tricks**
- **und jede Menge nützliche Programme!**

von 

...direkt per Post!



Sonderheft Nr.7
WINWORD

So machen Sie WinWord zum Universal-Genie auf Ihrem PC!

Mit CD-ROM



Sonderheft Nr.9
GRAFIK

So zaubern Sie mit Ihrem PC eindrucksvolle Illustrationen!

Mit CD-ROM



Sonderheft Nr.10
EXCEL

So meistern Sie die anspruchsvollsten Kalkulationen!

Mit CD-ROM



Sonderheft Nr.12
Geld & PC

So sparen, verwalten und verdienen Sie Geld mit Ihrem PC!

Mit CD-ROM



Sonderheft Nr.13
Auto & PC

So haben Sie die Kosten im Griff - mit noch mehr Spaß am Fahren!

Mit CD-ROM



Sonderheft Nr.14
PC-Tuning

So wird Ihr PC Schritt für Schritt zur Power-Station!

Mit CD-ROM



Sonderheft Nr.16
Windows 95

So haben Sie Ihren PC mit Windows 95 voll im Griff!

Mit CD-ROM

Bestellen Sie per Coupon bei:
PCgo! / Erdem-Leserservice
Postfach 1823, 84471 Waldkraiburg
Per Telefon: **086 38 / 96 70 0**
Per Fax: **086 38 / 96 70 55**

MEINE BESTELLUNG

Vorname, Name

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

Bitte senden Sie mir die angekreuzten PCgo!-Sonderhefte für DM 14,90 je Heft (inkl. CD-ROM):

- ❑ PCgo!-Sonderheft Nr. 7 WINWORD
- ❑ PCgo!-Sonderheft Nr. 9 GRAFIK
- ❑ PCgo!-Sonderheft Nr. 10 EXCEL
- ❑ PCgo!-Sonderheft Nr. 12 GELD + PC
- ❑ PCgo!-Sonderheft Nr. 13 AUTO + PC
- ❑ PCgo!-Sonderheft Nr. 14 PC-TUNING
- ❑ PCgo!-Sonderheft Nr. 16 WINDOWS 95

+ Porto- und Versandkostenpauschale DM 5,-
(Ausland Vorkasse zuzügl. DM 10,- Porto)

❑ **Ich bezahle per Bankeinzug:**

BLZ, Geldinstitut, Konto-Nr.

❑ **Ich bezahle mit Kreditkarte:** ❑ Eurocard ❑ Visa ❑ Amex

Meine Kartennummer, gültig bis

❑ **Ich bezahle mit Verrechnungsscheck** über DM ______________ (liegt bei)

Ausland: Bestellungen nur gegen Vorauskasse per **Euroscheck** oder Kreditkarte.

E3

Alle namhaften Programmierer und Publisher treffen sich auch dieses Jahr wieder zum Stelldichein, diesmal in Atlanta. Wir waren für Euch in der Coca-Cola-Hauptstadt und warten mit einem kompletten Messebericht auf.



Atlantis

Ob Cryo es diesmal geschafft hat, zu schwer beeindruckender Grafik auch das passende Gameplay abzuliefern, erfahrt Ihr in der nächsten Ausgabe.



Dark Reign

Mit Star-Designer Ron Millar könnte es Activision gelingen, im Echtzeit-Genre für neue Impulse zu sorgen. Wie diese ausfallen, steht im nächsten Heft.



iF-22 Raptor

Trotz Streit mit Novalogic um den Titel von Interactive Magics Flugsimulator werden wir die neueste Simulation um den US-Wundervogel ausführlichst begutachten.



erscheint am **16. Juli**

Die Redaktion behält sich vor, Themen aus Aktualitätsgründen zu ändern.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Michael Hengst (mh), verantw.
Stellvertretender Chefredakteur: Frank Heukemes (fh)
Chefin vom Dienst: Dorothea Ziebarth (dz)
Redaktion: Knut Gollert (kn), Michael Galuschka (mg), Ulrich Smidt (us), Martin Schnelle (mash), Peter Steinlechner (ste)
CD-Redaktion: Knut Gollert (kn)
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Ralf Christian Adam (rca), Max Magenauer (mm), Thomas Ziebarth (tz)
Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs und/oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Online: Michael Vondung (CIS), Michael Stauber (T-Online)
Redaktionsassistenz: Catharina Brieden
Telefon-Hardware-Hotline: Thomas Ziebarth
Jeden Sonntag von 11.00 Uhr bis 15.00 Uhr
Tel.: 089/162675
So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/4613-5046
Layout & DTP: Karin Kohler, Katja Milles, Paul Dlugosch, Rudolf Scharl
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: Bomico
Anzeigenverkaufsleitung: Carolin Gluth (305)
Anzeigenmarketing: Natalie Regnault (313), Ilka Krebs (165)
Markenartikel-Anzeigen, Nielsen 2: VMS – Verlags-Media-Service Düsseldorf, Heribert Unterfeld GmbH, Benrodestr. 45, 40597 Düsseldorf, Tel.: 0211/71304-05, Fax: 0211/714650
Markenartikel-Anzeigen, Nielsen 3b + 4: HBM Medienservice Braukhaus, Verlagsservice , Margaretenstr. 49, 82175 Krailling, Tel.: 089/89930047, Fax: 089/89930049
Anzeigenverwaltung und Disposition: Anja Böhl (233)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 9 vom 1. Januar 1997
So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789
Int. Account Manager: Michelle Berner (360)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London
Tel.: 0044-0181446-6400, Fax.: 0044-0181446-6402
USA: M & T International Marketing, San Mateo
Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Holland: Insight Media, Laren
Tel.: 0031-35-5395111, Fax.: 0031-35-5310572
Korea: Young Media Inc. Seoul
Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Japan: Accot Corp., Tokio
Tel.: 03-81-3-3800-3229, Fax 03-81-3-3800-3844

Vertriebsleitung: Benno Gaab
Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice: Postfach 1163, 74168 Neckarsulm, Tel: 07132/959-242, Fax: 07132/959-244
Österreich: DSB Aboservice GmbH
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel: 0662/643866
Schweiz: Aboverwaltung AG
Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel: 064/519131
Einzelheftbestellung In- und Ausland: Erdem Development, Stroblstr. 12b, 84478 Waldkraiburg, Tel.: 08638/9670-0, Fax: 08638/9670-55
Preise: Power Play: Einzelheft 7,80 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 82,80 Mark; Ausland: 106,80 Mark; A: 588,- ÖS; CH: 82,80 sfr (Luftpost auf Anfrage)
Alle Abonnementpreise inkl. MwSt. und Versandkosten
Vertrieb Handel: Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
PZD Kennziffer B 10542E

Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH
Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar bei München
Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH
Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

Verlagsdirektor: Wolfram Höfler

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Eduard Unzeitig

Verlagsanschrift: MagnaMedia Verlag AG, Postfach 1304, 85531 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Fax 089/4613-100

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt.
Die Druckfarben sind schwermetallfrei.



